



# MANUEL des MONSTRES



LIVRE DE RÈGLES III  
v.3.5





# MANUEL DES MONSTRES

Livre de règles III v.3.5

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS,  
conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson.

Ce jeu WIZARDS OF THE COAST® n'est pas sujet à l'Open Game Content.  
Reproduction partielle ou totale interdite, sauf autorisation écrite. Pour plus d'informations  
sur l'Open Gaming License et la d20 System License, rendez-vous à [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

U.S., CANADA,  
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-0707  
Questions ? 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS  
Wizards of the Coast, Belgium  
T Hofveld 6d  
1702 Groot-Bijgaarden  
Belgium  
+322 467 3360

Premier tirage français : novembre 2003

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20 System, le logo du d20 System, DRAGON, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées, pour les États-Unis d'Amérique et les autres pays, de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par St. Martin's Press. Distribué sur le marché du livre au Canada par Peppin Ltd. Édité en France par SpellBooks. Distribué en France par Asmodée Éditions et Tilsit Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par Fabrique Imprimeur.

Visitez notre site : [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



# C R É D I T S

CONCEPTION DU MANUEL DES MONSTRES  
SKIP WILLIAMS

CONCEPTION DE LA 3<sup>e</sup> ÉDITION DE D&D  
MONTE COOKE, JONATHAN TWEET,  
SKIP WILLIAMS

CONCEPTION ADDITIONNELLE  
PETER ADKISON, RICHARD BAKER, JASON CARL, WILLIAM W. CONNORS,  
SEAN K. REYNOLDS

R E L E C T U R E  
JENNIFER CLARKE WILKES, JON PICKENS

AIDE À LA RELECTURE  
JULIAN MARTIN, JEFF QUICK, ROB HEINSOO,  
DAVID NOONAN, PENNY WILLIAMS

DIRECTION DE LA RELECTURE  
KIM MOHAN

DIRECTION CRÉATIVE DES RÈGLES DE  
BASE 3<sup>e</sup> ÉDITION  
ED STARK

DIRECTION DU DÉPARTEMENT R&D JdR  
BILL SLAVICSEK

DIRECTION DE LA CRÉATION VISUELLE  
JON SCHINDEHETTE

DIRECTION ARTISTIQUE  
DAWN MURIN

ARTISTES CONCEPTUELS DE D&D  
TODD LOCKWOOD, SAM WOOD

CRÉATION DU LOGO DE D&D  
MATT ADELSPERGER, SHERRY FLOYD

ILLUSTRATION DE COUVERTURE  
HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES  
GLEN ANGUS, CARLO ARELLANO, DAREN BADER, TOM BAXA,  
CARL CRITCHLOW, BRIAN DESPAIN, TONY DITERLIZZI,  
LARRY ELMORE, SCOTT FISCHER, REBECCA GUAY, PAUL JAQUAYS,  
MICHAEL KALUTA, DANA KNUTSON, TODD LOCKWOOD,  
DAVID MARTIN, MATTHEW MITCHELL, MONTE MOORE, RK POST,  
ADAM REX, WAYNE REYNOLDS, RICHARD SARDINHA, BRIAN SNODDY,  
MARK TEDIN, ANTHONY WATERS

CONCEPTION GRAPHIQUE  
SEAN GLENN, SHERRY FLOYD

T Y P O G R A P H I E  
ERIN DORRIES, ANGELIKA LOKOTZ, NANCY WALKER

P H O T O G R A P H I E  
CRAIG CUDNOHUFKY

RESPONSABLE DE LA GAMME  
RYAN DANCEY

DIRECTION DE LA GAMME  
KEITH STROM

DIRECTION DU PROJET  
LARRY WEINER, JOSH FISCHER

SPÉCIALISTE DIGI-TECH  
JOE FERNANDEZ

SUIVI DE PRODUCTION  
CHAS DELONG

UN GRAND MERCI À :  
CINDI RICE, JIM LIN, RICHARD GARFIELD, SKAFF ELIAS, ANDREW FINCH

RÉVISION DU MANUEL DES MONSTRES  
RICH BAKER, SKIP WILLIAMS

ÉQUIPE DE RÉVISION DE D&D  
RICH BAKER, ANDY COLLINS, DAVID NOONAN,  
RICH REDMAN, SKIP WILLIAMS

CONCEPTION ADDITIONNELLE  
DAVID ECKELBERRY, JENNIFER CLARKE WILKES,  
GWENDOLYN F.M. KESTREL, BILL SLAVICSEK

R E L E C T U R E  
PENNY WILLIAMS

DIRECTION DE LA RELECTURE  
KIM MOHAN

DIRECTION CRÉATIVE  
DES RÈGLES DE BASE 3<sup>e</sup> ÉDITION  
ED STARK

DIRECTION DU DÉPARTEMENT R&D JdR  
BILL SLAVICSEK

DIRECTION ARTISTIQUE  
DAWN MURIN

ILLUSTRATION DE COUVERTURE  
HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES  
GLEN ANGUS, CARLO ARELLANO, DAREN BADER, TOM BAXA,  
CARL CRITCHLOW, BRIAN DESPAIN, TONY DITERLIZZI,  
SCOTT FISCHER, REBECCA GUAY-MITCHELL, JEREMY JARVIS,  
PAUL JAQUAYS, MICHAEL KALUTA, DANA KNUTSON,  
TODD LOCKWOOD, DAVID MARTIN, RAVEN MIMURA,  
MATTHEW MITCHELL, MONTE MOORE, ADAM REX,  
WAYNE REYNOLDS, RICHARD SARDINHA, BRIAN SNODDY, MARK  
TEDIN, ANTHONY WATERS, SAM WOOD

CONCEPTION GRAPHIQUE  
DAWN MURIN

SPÉCIALISTES DE PRODUCTION GRAPHIQUE  
ERIN DORRIES, ANGELIKA LOKOTZ

P H O T O G R A P H I E  
CRAIG CUDNOHUFKY

VICE-PRÉSIDENT DE PUBLICATION  
MARY KIRCHOFF

DIRECTION DE CATÉGORIE  
ANTHONY VALTERRA

DIRECTION DU PROJETS  
MARTIN DURHAM

DIRECTION DE PRODUCTION  
CHAS DELONG

AUTRES COLLABORATEURS  
DU SERVICE R&D JdR :  
PAUL BARCLAY, MICHELE CARTER, BRUCE CORDELL,  
MIKE DONAIS, SKAFF ELIAS, ANDREW FINCH, JEFF GRUBB,  
ROB HEINSOO, CHRISTOPHER PERKINS, CHARLES RYAN,  
MICHAEL SELINKER, JONATHAN TWEET, JAMES WYATT

UN GRAND MERCI À :  
MARY ELIZABETH ALLEN, JEFFERSON DUNLAP,  
STEPHEN RADLEY, MCFARLAND, LIZ SCHUH, ANDY SMITH,  
MAT SMITH, ALEX WEITZ

## VERSION FRANÇAISE ORIGINALE

DIRECTION DU PROJET : AMBER FULLERTON

DIRECTION ARTISTIQUE : DAWN MURIN

TRADUCTION : ERIC HOLWECK

RELECTURE : HÉLOÏSE SAINT-JEAN

MAQUETTE : PIERRE ROSENTHAL

UN GRAND MERCI À : ESTELLE VAREILLES ET ANDRÉ FOUSSAT

## VERSION FRANÇAISE RÉVISÉE

RÉVISION, TRADUCTION ET RELECTURE

OLIVIER « ET SI LE BARDE EST MULTICLASSÉ ? » FANTON  
ET JÉRÔME « MAÎTRE DES TABULATIONS » VESSIERE POUR KANEDA

MAQUETTE : THORFIN « MON SBIRE M'A DIT » BOULY

QUI REMERCIE UNE FOIS DE PLUS

TONTOR « MON SBIRE » MAXIMATOR



# TABLE DES MATIÈRES

Introduction .....	5
Chapitre 1 : monstres de A à Z .....	8
Chapitre 2 : animaux .....	268
Chapitre 3 : vermines .....	284

Chapitre 4 : évolution des monstres .....	290
Chapitre 5 : conception des monstres .....	295
Chapitre 6 : compétences et dons des monstres .....	303
Chapitre 7 : glossaire .....	305

## Liste alphabétique des monstres

Aasimar (planaire) .....	214	Cétacé .....	270	Dragon bleu .....	75	Génie .....	127
Abeille géante .....	283	Chameau .....	271	Dragon d'airain .....	82	Ghaele (éladrin) .....	95
Aboleth .....	8	Chaosien .....	35	Dragon d'argent .....	83	Girallon .....	130
Abomination (yuan-ti) .....	265	Chapardeur éthéré .....	36	Dragon d'or .....	89	Githyanki .....	131
Achaïerai .....	9	Charançon géant .....	284	Dragon de bronze .....	85	Githzerai .....	132
Aigle .....	268	Charognard rampant .....	37	Dragon de cuivre .....	87	Glabrezu (démon) .....	51
Aigle géant .....	10	Chasseur troll .....	249	Dragon noir .....	76	Glouton .....	275
Allip .....	10	Char .....	271	Dragon rouge .....	78	Glouton sanguinaire .....	16
Âme-en-peine .....	11	Chat d'enfer (diable) .....	60	Dragon véritable .....	71	Gnoll .....	133
Âme-en-peine vénérable .....	11	Chauve-souris .....	271	Dragon vert .....	80	Gnome .....	134
Amphibe .....	12	Chauve-souris sanguinaire .....	16	Dragon-tortue .....	91	Gnome des forêts .....	135
Androsphinx .....	230	Cheval .....	272	Dragonne .....	92	Gobelin .....	136
Âne .....	268	Chien .....	272	Dretch (démon) .....	50	Gobelours .....	138
Ange .....	13	Chien de selle .....	273	Dzider .....	92	Golem .....	139
Animal sanguinaire .....	15	Chien de Yeth .....	37	Drow (elfe) .....	104	Golem d'argile .....	139
Ankheg .....	20	Chien esquiveur .....	38	Dryade .....	93	Golem de chair .....	140
Annis (guenaude) .....	147	Chimère .....	39	Duergar (nain) .....	199	Golem de fer .....	141
Arachnéa .....	20	Chouette .....	273	Éfrit .....	129	Golem de pierre .....	141
Arachnophage .....	21	Cockatrice .....	39	Éladrin .....	94	Gorgone .....	142
Araignée de phase .....	22	Corbeau .....	273	Élasmosaure (dinosaur) .....	68	Gorille .....	275
Araignée monstrueuse .....	283	Couatl .....	40	Élémentaire de l'Air .....	96	Gorille sanguinaire .....	17
Archon .....	22	Crapaud .....	273	Élémentaire de l'Eau .....	96	Goule .....	142
Archon canin .....	23	Créature céleste .....	41	Élémentaire de la Terre .....	101	Grand (halfelin) .....	149
Archon canin héroïque .....	24	Créature fiélon .....	41	Élémentaire du Feu .....	101	Grand basilic des Abysses .....	31
Archon lumineux .....	23	Criard .....	240	Éléphant .....	274	Grick .....	144
Archon messenger .....	25	Criocéphale .....	231	Elfe .....	102	Griffon .....	144
Arruwak .....	25	Crocodile .....	274	Elfe aquatique .....	103	Grig .....	105
Ath-atch .....	26	Crocodile géant .....	274	Elfe des bois .....	103	Guardinal .....	145
Avoral (guardinal) .....	146	Cryohydre .....	159	Elfe gris .....	103	Guenaude .....	147
Azer .....	27	Chtuul .....	42	Elfe sauvage .....	104	Guenaude marine .....	147
Baatezu .....	307	Cube gélatineux .....	255	Enlaceur .....	104	Guenaude verte .....	148
Barbare ogre .....	206	Deinonychus (dinosaur) .....	68	Ensorcelleur illithid .....	114	Guépard .....	275
Babau (démon) .....	47	Demi-céleste .....	43	Érinye (diable) .....	67	Guépe géante .....	284
Babélien .....	28	Demi-dragon .....	44	Esprit follet .....	105	Halfelin .....	149
Babouin .....	268	Demi-elfe .....	103	Étrangleur .....	107	Halfelin des profondeurs .....	150
Baleine .....	270	Demi-fiélon .....	46	Étercap .....	108	Harpie .....	150
Balor (démon) .....	48	Demi-orque .....	211	Ertin .....	109	Hezrou (démon) .....	51
Barghest .....	29	Démon .....	47	Fantôme .....	110	Hibou géant .....	151
Barghest noble .....	30	Derro .....	56	Félin marin .....	111	Hiéracosphinx .....	231
Basilic .....	30	Destrakban .....	57	Faucon .....	274	Hippogrieffe .....	152
Bébilith (démon) .....	49	Destrier céleste (licorne) .....	171	Feu follet .....	112	Hobgobelin .....	152
Béhr .....	31	Destrier noir .....	58	Flagelleur mental .....	113	Homme-lézard .....	153
Belette .....	268	Déva astral (ange) .....	13	Foreur .....	115	Homme-poisson .....	154
Belette sanguinaire .....	15	Dévoreur d'âme .....	59	Formien .....	116	Homoncule .....	155
Bête éclipseante .....	32	Diable .....	60	Fourmi géante .....	284	Horreur chasserresse (démon) .....	52
Bison .....	269	Diable à chaînes (kyton) .....	61	Fumigon .....	119	Hurlleur .....	156
Blaireau .....	269	Diable barbelé (hamatula) .....	62	Garde animé .....	119	Hydre .....	156
Blaireau sanguinaire .....	16	Diable barbu (barbaz) .....	62	Gargouille .....	120	Hyène .....	275
Blème .....	143	Diable cornu (cornugon) .....	63	Gauth (tyrannocell) .....	249	Inéluctable .....	159
Bodak .....	33	Diable gelé (gélugon) .....	64	Géant .....	121	Jann .....	129
Bralani (éladrin) .....	94	Diable osseux (osyluth) .....	65	Géant des collines .....	122	Jarl géant du givre .....	125
Bulette .....	33	Diablotin (diable) .....	65	Géant des nuages .....	125	Kapoacanth (gargouille) .....	121
Cachalot .....	270	Diantrefosse (diable) .....	66	Géant des pierres .....	126	Kobold .....	161
Calmar .....	269	Dinosaur .....	68	Géant des repêches .....	127	Kolyarut (inéluctable) .....	159
Calmar géant .....	270	Djinn .....	128	Géant du feu .....	123	Kraken .....	162
Cauchemar (destrier noir) .....	59	Doppelgänger .....	70	Géant du givre .....	124	Krenshar .....	163
Centaure .....	34	Dragon blanc .....	73	Gelée ocre .....	255	Kuo-toa .....	164



Lacédon (goule) .....	143	Molosse d'ombre .....	193	Pyrohydre .....	158	Strige .....	234
Lamie .....	165	Molosse satanique .....	193	Quasit (démon) .....	54	Succube (démon) .....	55
Lammasu .....	165	Molosse de guerre de Nessus (molosse satanique) .....	194	Raie manta .....	280	Svirfnebelin .....	136
Lémure (diable) .....	67	Momie .....	194	Rakshasa .....	217	Sylvanien .....	234
Léonal (guardinal) .....	146	Momie auguste .....	195	Rat .....	280	Tanar'ri .....	316
Léopard .....	276	Mulet .....	277	Rat sanguinaire .....	18	Tarasque .....	235
Lézard .....	276	Naga .....	196	Rat-garou (lycanthrope) .....	176	Tendriculaire .....	236
Lézard carnivore .....	276	Naga aquatique .....	196	Ravageur gris .....	218	Ténébreux .....	237
Lézard voltaïque .....	166	Naga corrupteur .....	196	Ravid .....	219	Ténébreux ailé .....	237
Liane chasserresse .....	167	Naga gardien .....	197	Remorhaz .....	219	Ténébreux bipède .....	238
Liche .....	168	Naga ténébreux .....	198	Requin .....	280	Ténébreux rampant .....	239
Licorne .....	170	Nain .....	198	Requin sanguinaire .....	19	Terre errant .....	239
Lilende .....	171	Nain des montagnes .....	200	Rhast .....	220	Thallophyte .....	240
Lion .....	277	Nain des profondeurs .....	200	Rhinocéros .....	281	Thallophyte spectrale .....	241
Lion sanguinaire .....	17	Nalfesnie (démon) .....	53	Rukh .....	221	Thallophyte violette .....	241
Locathah .....	172	Nécrophage .....	200	Sahuagin .....	221	Thoqua .....	241
Loup .....	277	Nixe .....	106	Salamandre .....	223	Tieffelin (planétaire) .....	215
Loup arctique .....	173	Nuée .....	201	Sangler .....	281	Tigre .....	283
Loup sanguinaire .....	17	Nymphe .....	203	Sangler sanguinaire .....	19	Tigre sanguinaire .....	19
Loup-garou (lycanthrope) .....	174	Objet animé .....	204	Sangler-garou (lycanthrope) .....	176	Tigre-garou (lycanthrope) .....	177
Lycanthrope .....	173	Ogre .....	206	Sangler-garou sanguinaire géant des collines (lycanthrope) .....	178	Titan .....	242
Mage aboleth .....	8	Ogre mage .....	207	Sang-mélé (yuan-ti) .....	264	Tojanida .....	243
Magmatique .....	182	Ombre .....	208	Sang-pur (yuan-ti) .....	263	Tormante .....	244
Mante obscure .....	183	Ombre des roches .....	209	Saryre .....	224	Torve .....	245
Mante religieuse géante .....	284	Ombre des roches horrifiante .....	209	Scarabée géant .....	286	Traqueur invisible .....	246
Manteleur .....	183	Orque .....	210	Scorpion monstrueux .....	287	Tricératops (dinosaur) .....	69
Manticore .....	184	Orque épaulard .....	271	Scrag (troll) .....	249	Triton .....	246
Maraudeur éthéré .....	185	Oryugh .....	211	Sécréteur .....	225	Troglodyte .....	247
Marilith (démon) .....	53	Ours brun .....	278	Seigneur de meute éclipsant (bête éclipsante) .....	32	Troll .....	248
Marsouin .....	277	Ours noir .....	278	Seigneur loup-garou (lycanthrope) .....	177	Tyrannœil .....	249
Marut (inéluclable) .....	160	Ours polaire .....	278	Serpent .....	281	Tyrannosaure (dinosaur) .....	69
Méduse .....	186	Ours sanguinaire .....	18	Serpent constricteur .....	282	Vampire .....	251
Mégaraptor (dinosaur) .....	69	Ours-garou (lycanthrope) .....	175	Serpent constricteur géant .....	283	Vampirlen .....	253
Méphite .....	186	Ours-hibou .....	212	Serpent venimeux .....	283	Vargouille .....	254
Méphite aérien .....	187	Oxydeur .....	212	Singe .....	283	Vase .....	255
Méphite aqueux .....	187	Pégase .....	213	Slaad .....	226	Vase grise .....	257
Méphite enflammé .....	188	Pieuvre .....	279	Slaad bleu .....	227	Ver des glaces .....	257
Méphite gelé .....	188	Pieuvre géante .....	279	Slaad funeste .....	229	Ver pourpre .....	258
Méphite magmatique .....	188	Pixie .....	106	Slaad gris .....	228	Vrock (démon) .....	56
Méphite poussiéreux .....	189	Planétaire .....	214	Slaad rouge .....	226	Wilverne .....	259
Méphite salin .....	189	Planétaire (ange) .....	14	Slaad vert .....	227	Worg .....	259
Méphite terreux .....	190	Plasme .....	215	Solar (ange) .....	15	Xill .....	260
Méphite vaporeux .....	190	Poney .....	279	Spectre .....	229	Xorn .....	261
Méphite vaseux .....	190	Pouding noir .....	256	Sphinge .....	231	Yrthak .....	261
Merrhow (ogre) .....	207	Pouding noir ancien .....	257	Sphinx .....	230	Yuan-ti .....	263
Mille-pattes monstrueux .....	285	Punaise de feu géante .....	285	Squelette .....	232	Zelexhur (inéluclable) .....	161
Mimique .....	191	Pseudo-dragon .....	216			Zombi .....	265
Minotaure .....	191						
Mohrg .....	192						

## MONSTRES CLASSÉS PAR TYPE (ET SOUS-TYPE)

**Aberration.** Aboleth, amhibe, ath-atch, babélien, chapardeur éthéré, charognard rampant, cthul, destrakhan, drider, étrangleur, ettercap, feu follet, flagelleur mental, foreur, gauth, grick, manteleur, mimique, naga, ombre des roches, otyugh, oxydeur, plasme, tyrannœils.

**(Air).** Arrawak, djinn, dragon vert, élémentaire de l'Air, feu follet, furnigon, géant des nuages, méphite aérien, méphite gelé, méphite poussiéreux, traqueur invisible.

**Animal.** Animaux, animaux sanguinaires, dinosaures, nuée de chauve-souris, nuée de rats, rukh.

**(Aquatique).** Aboleth, amhibe, calmar, calmar géant, cthul, dragon-tortue, elfe aquatique, félin marin, guenaude marine, homme-poisson, kraken, kuo-toa, locathah, merrhow, naga aquatique, pieuvre, pieuvre géante, requins, requin sanguinaire, sahuagin.

**Créature artificielle.** Garde animé, golems, homoncule, horreur chasserresse, inéluclables, objets animés.

**Créature magique.** Aigle géant, ankheg, arachnée, arachnophage, araignée de phase, basilic, béhir, bête éclipsante, bulette, chien esquivé, chimère, cockatrice, dragonne, enlanceur, félin marin, girallon, gorgone, griffon, hibou géant, hippogriffe, hydres, kraken, krenshar, lamie, lammasu, lézard voltaïque, licorne, loup arctique, mante obscure, manticore, maraudeur éthéré, nuée de guêpes infernales, ours-hibou, pégase, remorhaz, ravageur gris, sécréteur, sphinx, strige, tarasque, ver des glaces, ver pourpre, worg, yrthak.

**Dragon.** Demi-dragon, dragons véritables, dragon-tortue, pseudo-dragon, wilverne.

**(Eau).** Dragon de bronze, dragon noir, élémentaire de l'Eau, méphite aqueux, méphite vaseux, tojanida, triton.



# INTRODUCTION

Voici DUNGEONS & DRAGONS®, le jeu de rôle qui a créé le genre et reste la référence des univers fantastiques depuis plus de trente ans.

Cet ouvrage est le *Manuel des Monstres*. Il décrit plusieurs centaines de créatures, amicales ou agressives, destinées à être utilisées dans vos parties de DUNGEONS & DRAGONS®. Avec le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître*, il constitue les règles de base de D&D®.

Cette introduction explique la manière dont les monstres sont présentés. Elle fait souvent référence au glossaire, que vous trouverez dans le Chapitre 7 à la fin de ce livre (à partir de la page 305), pour les détails sur les attaques spéciales et les particularités des monstres.

Les pages 318 à 319 présentent la liste des monstres classés en fonction de leur facteur de puissance, afin de faciliter la tâche du maître du donjon pour ce qui est de concevoir des rencontres correspondant au niveau des personnages.

## PRÉSENTATION DES MONSTRES

Chaque créature est présentée selon un format de base, détaillé ci-dessous. Pour la description complète des pouvoirs des monstres, voir le Chapitre 7 : glossaire, le *Manuel des Joueurs* ou le *Guide du Maître*.

### PROFIL

Cette partie de la description du monstre rassemble les données vitales pour le jeu.

### Nom

Le nom sous lequel la créature est connue par la plupart des gens. La description peut éventuellement mentionner d'autres noms.

### Type (sous-type) et taille

Cette ligne indique d'abord le type de la créature, c'est-à-dire la famille à laquelle elle appartient (par exemple, géant). Cette information détermine la façon dont le monstre est affecté par la magie. Par exemple, un sort tel qu'*immobilisation d'animal* n'affecte que les créatures de type animal. Cette donnée décrit également plusieurs valeurs de la créature, comme les dés de vie, les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et les points de compétence. Le glossaire contient une description complète des attributs et des traits propres à chaque type de créature.

Une éventuelle note entre parenthèses après le type de la créature indique un sous-type, par exemple Feu ou gobelinoïde.

La ligne de présentation s'achève avec la taille (par exemple, taille TG). Les catégories de taille sont décrites dans le glossaire. Un modificateur de taille s'applique à la CA et au modificateur à l'attaque d'une créature, de même qu'à certaines de ses compétences. C'est également la taille qui détermine l'allonge de la créature et l'espace qu'elle occupe au combat (voir Espace occupé/allonge, plus loin).

**Élémentaire.** Élémentaires, fumigon, magmatique, thoquua, traqueur invisible.

**Extérieur.** Aasimar, achaïeraï, anges, archons, arrawak, azer, barghest, chaosien, chien de Yeth, coualt, démons, destrier noir, diables, djinn, éfrit, éladrins, formiens, gardinais, jann, hurleur, lillende, méphites, molosse d'ombre, molosse satanique, rakshasa, ravid, rhast, salamandre, slaad, tieffelin, titan, tojanida, tormante, triton, vargouille, xill, xorn.

**Fée.** Dryade, grig, nixe, nymphe, pixie, satyre.

**(Feu).** Azer, dragon d'airain, dragon d'or, dragon rouge, éfrit, élémentaire du Feu, géant du feu, magmatique, méphite enflammé, méphite magmatique, méphite vaporeux, molosse satanique, pyrohydre, rhast, salamandre, thoquua.

**(Froid).** Cryohydre, dragon d'argent, dragon blanc, géant du givre, loup arctique, méphite gelé, ver des glaces.

**Géant.** Ettin, géants, ogre, ogre mage, troll.

**(Gobelinoïde).** Gobelin, gobelours, hobgobelin.

**Humanoïde.** Elfe, githzanki, githzerai, gnoll, gnome, halfelin, homme-

### Dés de vie

Cette ligne indique le nombre et le type des dés de vie (DV) de la créature et ses points de vie supplémentaires. La parenthèse qui suit donne son total moyen de points de vie.

Le nombre de dés de vie d'une créature correspond à son niveau quand il s'agit de déterminer comment les sorts l'affectent, à quelle vitesse elle récupère naturellement ses points de vie perdus et le degré de maîtrise maximal qu'elle peut atteindre dans ses compétences.

### Initiative

Cette ligne mentionne le modificateur à appliquer au rest d'initiative du monstre.

### Vitesse de déplacement

Cette ligne indique la vitesse de déplacement tactique au sol de la créature (c'est-à-dire la distance qu'elle peut parcourir lors d'une action de mouvement). Si le monstre porte une armure, celle-ci est identifiée entre parenthèses, puis vient la vitesse de base de la créature.

Si la créature dispose de plusieurs modes de déplacement, ceux-ci sont indiqués à la suite les uns des autres. Sauf précision contraire, tous les modes de déplacement sont d'origine naturelle (et non magique). Voir le glossaire pour la description des modes de mouvement.

### Classe d'armure

La ligne classe d'armure indique la CA de la créature, détaillant entre parenthèses les modificateurs permettant d'aboutir à ce total (le plus souvent, ils sont dus à la taille, à la Dextérité et à l'armure naturelle). On donne ensuite la valeur de CA à appliquer contre les attaques de contact ou lorsque la créature est prise au dépourvu.

La formation au port des armures d'un monstre dépend de son type, mais en général toute créature portant une armure est formée à son port, ainsi qu'à celui des armures de même catégorie ou plus légère.

### Attaque de base/lutte

Le premier nombre est le bonus de base à l'attaque de la créature (avant que les modificateurs ne soient appliqués). Cette information n'est pas utile lors d'attaques normales (le modificateur total est indiqué sur les lignes suivantes), mais il peut servir aux créatures possédant les dons *Attaque en puissance* ou *Expertise du combat*.

Le deuxième nombre est le modificateur de lutte de la créature, qui lui sert lorsqu'elle tente d'agripper un adversaire, ou lorsqu'on tente de l'agripper. Le modificateur de lutte comprend tous les modificateurs s'appliquant aux tests de lutte de la créature (bonus de base à l'attaque, modificateur de Force, modificateur spécial de taille, ainsi que n'importe quel autre modificateur applicable, comme un bonus racial sur les tests de lutte).

### Attaque

Cette ligne indique l'attaque unique que la créature peut porter lors d'une action simple d'attaque. Dans la plupart des cas, cette ligne correspond

lézard, homme-poisson, kobold, locathah, nain, orque, troglodyte.

**Humanoïde monstrueux.** Centaure, derro, doppelganger, gargouille, guenaudes, harpie, kuo-toa, méduse, minotaure, sahuagin, torve, yuan-ti. **(Métamorphe).** Arachnéa, barghest, doppelganger, lycanthropes, mimique, plasmie.

**Mort-vivant.** Allip, âme-en-peine, blême, bodak, dévoreur d'âme, fantôme, goule, liche, mohrg, momie, nécrophage, ombre, spectre, squelette, ténébreux, vampire, vampirien, zombi.

**Plante.** Criard, liane chasserresse, sylvanien, tendriculaire, tertre errant, thallophyte spectrale, thallophyte violette.

**(Reptilien).** Homme-lézard, kobold, troglodyte.

**(Terre).** Dragon bleu, dragon de cuivre, élémentaire de la Terre, gargouille, géant des pierres, méphite salin, méphite terreux, thoquua, xorn.

**Vase.** Cube gélatineux, gelée ocre, pouding noir, vase grise.

**Vermine.** Araignée monstrueuse, insectes géants, mille-pattes monstrueux, nuée d'araignées, nuée de criquets, nuée de mille-pattes, scorpion monstrueux.



INTRODUCTION

aussi aux attaques d'opportunité portées par la créature. On fournit le nom de l'arme utilisée (naturelle ou manufacturée), puis, entre parenthèses, le modificateur total d'attaque, le type d'attaque (corps à corps ou distance) et les dégâts infligés.

Le modificateur à l'attaque comprend le bonus de base à l'attaque, le modificateur de taille, le modificateur de Force (pour les attaques au corps à corps) ou de Dextérité (pour les attaques à distance), ainsi que tous les autres modificateurs applicables. Dans le cas des créatures possédant le don Attaque en finesse, c'est le modificateur de Dextérité qui est utilisé pour les armes de corps à corps sur lesquelles ce don s'applique.

Si la créature utilise des armes naturelles, c'est toujours l'arme naturelle principale qui est utilisée lors d'une action simple d'attaque (voir le glossaire).

Si la créature dispose de plusieurs armes différentes, elles sont toutes indiquées, chaque possibilité étant séparée par le mot « ou ».

Il est possible d'utiliser une arme naturelle secondaire lors d'une action simple d'attaque, mais avec un malus sur le jet d'attaque (voir Attaque à outrance, ci-dessous).

**Dégâts.** Une attaque réussie inflige au moins 1 point de dégâts, même si une éventuelle soustraction fait tomber le résultat indiqué par les dés à 0 ou moins. Si l'attaque s'accompagne d'un effet secondaire (venin, maladie, etc.), l'information est donnée juste après les dégâts. Sauf indication contraire, un coup critique réussi se traduit par des dégâts doublés quand l'attaque est portée à l'aide d'une arme naturelle.

### Attaque à outrance

Cette ligne indique les attaques physiques que la créature peut porter lors d'une action d'attaque à outrance. La présentation de chaque arme est la même que pour l'attaque (voir ci-dessus), mais elle est parfois précédée du nombre d'exemplaires de cette arme (qui attaquent tous avec les mêmes valeurs). La première arme d'une séquence est l'arme principale, et les suivantes sont des armes secondaires.

Les attaques portées avec une arme naturelle secondaire s'effectuent avec un malus de -5 sur le jet d'attaque, quel que soit leur nombre. Le don Attaques multiples (voir page 303) permet de réduire ce malus à -2.

Le bonus de Force aux dégâts est multiplié par 1,5 dans le cas des armes naturelles principales à condition que ce soit la seule attaque naturelle de la créature. Il est multiplié par 0,5 pour les attaques secondaires. Lorsque plusieurs armes, principale et secondaires, sont réunies dans une même parenthèse, la première valeur de dégâts concerne l'arme principale et la suivante celle de l'arme secondaire.

**Armes manufacturées.** Les monstres utilisant des armes manufacturées telles que les épées, lances ou les arcs suivent les mêmes règles que les personnages, y compris pour ce qui est des attaques multiples, des malus encourus quand on se bat avec deux armes et dans les bonus aux dégâts selon la catégorie de l'arme (tout cela étant inclus dans les valeurs fournies).

## POURQUOI UNE RÉVISION ?

Le nouveau DUNGEONS & DRAGONS a paru en l'an 2000. Pendant les trois ans qui ont suivi, et durant lesquels le système d20 a donné un coup de fouet à l'industrie du jeu de rôle, nous avons collecté des tonnes d'informations sur la manière dont le jeu est utilisé. Nous considérons que D&D est un jeu vivant qui évolue au fil du temps.

Si vous découvrez seulement maintenant D&D, nous vous souhaitons la bienvenue dans un monde merveilleux empli d'aventure et d'imagination. Si vous connaissez déjà la version précédente de cet ouvrage, nous vous garantissons qu'il est un témoignage de notre engouement pour le jeu et son amélioration. Nous avons remanié l'errata, clarifié les règles, et le résultat est encore meilleur qu'auparavant. Ce n'est cependant qu'une consolidation du système d20 et pas une nouvelle édition. Cette révision est compatible avec tous les produits existants et ceux-ci peuvent être utilisés avec la révision au prix de quelques altérations mineures.

Et en quoi le *Manuel des Monstres* a-t-il changé ? Déjà, il est plus gros de 96 pages. L'ensemble du livre a été poli et raffiné, en réponse à vos commentaires et pour refléter la façon dont vous jouez. Nous avons

## Espace occupé/allonge

Cette ligne indique la place dont la créature a besoin pour pouvoir combattre efficacement et à quelle distance elle doit se trouver de son adversaire pour le menacer. Les deux informations (espace occupé et allonge) sont séparées par une barre de fraction : le nombre avant la barre de fraction indique le côté de l'espace occupé par le monstre (par exemple, un espace de 4,50 m correspond à un carré de 3 cases par 3 cases ; voir le *Guide du Maître* pour plus de détails), puis vient son allonge naturelle. Si la créature bénéficie d'une allonge supérieure à la moyenne grâce à une arme, un tentacule ou autre, cette information est donnée entre parenthèses, de même que ce qui la procure.

## Attaques spéciales et particularités

Nombre de créatures possèdent des pouvoirs spéciaux, lesquels peuvent être extrêmement variés : attaques spéciales, résistance ou vulnérabilité à certains types de dégâts, sens particulièrement aiguisés, etc. Dans le profil du monstre, ils sont décomposés en deux lignes : Attaques spéciales et Particularités, la seconde regroupant défenses, vulnérabilités et capacités autres que des attaques.

Les pouvoirs spéciaux peuvent être de nature extraordinaire (Ext.), magique (Mag) ou surnaturelle (Sur). Voir le glossaire pour une définition des pouvoirs spéciaux. Si des informations supplémentaires sont nécessaires, elles sont fournies dans la description du monstre.

Lorsqu'un pouvoir spécial autorise un jet de sauvegarde, le type et le DD de celui-ci sont mentionnés dans la description. La plupart des DD de sauvegarde sont calculés selon la formule suivante :  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature + modificateur de caractéristique approprié de la créature. Le DD exact, ainsi que la caractéristique liée, sont indiqués dans la description du pouvoir.

## Jets de sauvegarde

Cette ligne indique les modificateurs de la créature pour les différents jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Ils tiennent compte du bonus de base aux sauvegardes, des modificateurs de caractéristiques, des dons et de tous les autres modificateurs applicables.

## Caractéristiques

Cette ligne indique les valeurs de caractéristique de la créature, dans l'ordre habituel (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha). Sauf indication contraire, les créatures possèdent des valeurs de caractéristiques moyennes avant l'application des ajustements raciaux (i.e. uniquement des 10 et des 11). Pour déduire les ajustements raciaux d'une créature d'après ses valeurs de caractéristiques, il suffit de déduire 10 des valeurs paires et 11 des valeurs impaires. Les exceptions éventuelles sont notées dans la section Combat de la description du monstre. Les hommes d'armes humanoïdes sont généralement construits à partir de valeurs de caractéristique moyennes :

revu les entrées multiples pour réunir profil et descriptions des monstres. Nous avons ajouté quelques monstres nouveaux et des versions évoluées de monstres existants. Les monstres ont de nouveaux dons. La définition de chaque terme et pouvoir est regroupée dans un glossaire facile à consulter. La description des monstres qui peuvent être interprétés par les joueurs comprend toutes les informations utiles, dont l'ajustement de niveau. Les monstres obtiennent maintenant des compétences et des dons selon les mêmes règles que les personnages. Nous avons complété les règles sur l'évolution des monstres et ajouté des notes sur leur conception. Enfin, nous avons ajouté des informations dans le profil et la description de chaque monstre, afin d'accélérer le jeu, comme une description pouvant être lue à haute voix, le bonus de base à l'attaque et le modificateur de lutte, des exemples de listes de sorts préparés pour les monstres pratiquant la magie et des profils prêts-à-jouer pour tous les monstres (y compris les dragons).

Jetez un coup d'œil, faites une partie. Nous pensons que vous aimez le résultat.



13, 12, 11, 10, 9 et 8. Les exemples de créatures évoluées (comme l'archon canin héroïque) sont construits à partir de valeurs de caractéristique d'élite : 15, 14, 13, 12, 10 et 8.

La plupart des caractéristiques fonctionnent comme indiqué dans le Chapitre 1 du *Manuel des Joueurs*, à quelques exceptions près.

**Force.** Comme l'indique la page 162 du *Manuel des Joueurs*, les quadrupèdes peuvent transporter une charge plus importante que les bipèdes. Toute créature disposant d'au moins quatre membres peut porter autant qu'un quadrupède, même si elle n'utilise pas tous ses membres en même temps. Par exemple, les dragons peuvent porter une charge équivalente à celle d'un quadrupède.

**Intelligence.** Une créature peut parler toutes les langues mentionnées dans sa description, plus une par point de bonus en Intelligence. Du moment qu'elle a au moins 3 en Intelligence, elle comprend au minimum un langage (le commun, sauf indication contraire).

**Caractéristiques inexistantes.** Il arrive que des créatures n'aient pas certaines caractéristiques. Cela ne signifie pas qu'elles ont une valeur de 0, mais bel et bien que cette caractéristique n'existe pas pour elles. Une caractéristique inexistante s'accompagne d'un modificateur de +0. Les autres effets d'une caractéristique inexistante sont indiqués dans le glossaire.

## Compétences

Cette ligne mentionne toutes les compétences de la créature, ainsi que le modificateur total atteint dans chacune (ce qui inclut le degré de maîtrise, le modificateur de caractéristique, le malus d'armure aux tests, les dons et les bonus raciaux, les bonus de synergie, ainsi que tous les autres modificateurs applicables). Toutes les compétences indiquées ont été achetées au coût de compétences de classe, sauf si la créature a une classe de personnage (auquel cas ce détail est mentionné). Le nombre de points de compétence d'une créature dépend de son type et de sa valeur d'Intelligence.

Le cas échéant, un paragraphe « Compétences » est ajouté à la description de la créature, afin de clarifier l'origine de certains modificateurs. Sauf indication contraire, ces bonus sont déjà intégrés dans le total indiqué dans le profil ; il ne faut donc pas les rajouter. Par contre, si le bonus s'accompagne d'un astérisque (\*), il s'agit d'un modificateur soumis à condition ; il doit être ajouté quand les circonstances se vérifient (par exemple, une gargouille bénéficie d'un bonus de +8 aux tests de Discretion si elle se dissimule contre une paroi de pierre).

**Tendances naturelles.** Certaines créatures ne sont pas adaptées à toutes les activités. Les éléphants, malgré leur grande force, sont de piètres sauteurs. De même, les crocodiles sont de mauvais grimpeurs et les chevaux ne marchent pas sur une corde raide. Si vous semble qu'une créature n'est pas adaptée à une activité physique donnée, vous pouvez lui infliger un malus de -8 sur les tests de compétence en question. Dans les cas extrêmes, la créature rate automatiquement ses tests. C'est le cas, par exemple, d'un marsouin qui tenterait de grimper à la corde.

## Dons

Cette ligne mentionne les dons de la créature. Les monstres obtiennent des dons de la même façon que les personnages : un pour le premier dé de vie, puis un autre chaque fois que son nombre de DV est divisible par 3 (soit 3 DV, 6 DV, etc.). Par exemple, une créature à 9 DV possède 4 dons. La créature doit remplir les conditions d'un don pour l'obtenir.

Quelques créatures disposent de dons supplémentaires, qui sont indiqués par un B en exposant <sup>(B)</sup>. Une créature n'a pas à remplir les conditions d'un don supplémentaire pour pouvoir l'utiliser.

Il est possible de modifier une créature en modifiant sa liste de dons, à l'exception des dons supplémentaires, qui sont fixes.

## Environnement

Cette ligne indique le terrain et le climat où la créature réside le plus fréquemment. Ce n'est qu'une tendance, et absolument pas une règle. Par exemple, l'environnement indiqué pour les dragons d'or est les plaines chaudes, mais on peut rencontrer des dragons d'or sous terre, dans des collines froides ou même dans d'autres plans d'existence. Voir le Chapitre 3 du *Guide du Maître* pour plus d'informations sur les terrains et le climat.

## Organisation sociale

Cette ligne indique le type de groupe ou de communauté que les représentants de la race de créature peuvent constituer. Les chiffres et nombres notés entre parenthèses concernent les adultes présents au sein de chaque groupe. Il s'agit là des combattants, mais la plupart des groupes comprennent également des individus incapables de se battre et qui sont généralement exprimés en pourcentage par rapport aux combattants. Il peut s'agir de jeunes, d'infirmités, d'esclaves, ou encore de tout type d'individu peu enclin à se battre. Si la description de la créature propose un paragraphe Société, celui-ci peut fournir quelques précisions au sujet des non-combattants.

Si cette ligne comprend le terme « domestiqué », la créature est presque toujours rencontrée en compagnie d'autres créatures, qu'elle sert d'une façon ou d'une autre.

## Facteur de puissance

La valeur indiquée correspond au niveau moyen d'un groupe de personnages pour qui une créature de ce type correspond à une rencontre de difficulté moyenne. Le calcul a été effectué sur la base d'un groupe de quatre personnages possédant la totalité de leurs sorts et de leurs points de vie, et dont l'équipement magique correspond au niveau. Avec un minimum de chance, les aventuriers devraient l'emporter en subissant quelques dégâts, mais sans qu'aucun d'eux ne perde la vie. Pour plus d'informations sur le facteur de puissance, voir le *Guide du Maître*, pages 36 et 46.

## Trésor

Cette ligne liste les possessions de la créature. Elle fait référence à la Table 3-5 : trésors du *Guide du Maître* (pages 52). Dans la plupart des cas, les créatures conservent leur trésor dans leur antre et n'ont presque rien sur elles quand elles se déplacent. Les monstres intelligents possédant des objets utiles ont tendance à les emmener partout, sauf pour ce qui est des objets trop lourds ou trop volumineux. Consultez le glossaire pour avoir plus de détails sur les termes utilisés pour cette ligne.

## Alignement

Cette ligne donne l'alignement que la créature a le plus de chances d'avoir. Cet alignement s'accompagne d'un qualificatif indiquant son degré de représentation au sein de l'espèce. Voir le glossaire pour plus de détails.

## Évolution possible

Le *Manuel des Monstres* ne détaille que les représentants les plus courants de chaque race (ainsi parfois qu'un exemple de créature plus puissante). Cette ligne indique la puissance que la créature peut atteindre, en termes de DV supplémentaires (il ne s'agit pas là d'une limite absolue, mais les exceptions sont extrêmement rares). Les créatures intelligentes progressent souvent dans une classe de personnage plutôt que de gagner des dés de vie supplémentaires.

## Ajustement de niveau

Cette information est présente pour toutes les créatures pouvant être choisies comme personnage joueur ou comme compagnon d'arme. (Il s'agit généralement de créatures ayant une valeur de 3 ou plus en Intelligence ainsi que des mains préhensiles.) Le niveau global équivalent (NGE) de la créature est alors égal à la somme de ses dés de vie raciaux, de ses niveaux de classe et de son ajustement de niveau. Le NGE affecte les gains en PX, le nombre de PX nécessaires pour changer de niveau et la richesse initiale du personnage. Voir les pages 172, 198 et 209 du *Guide du Maître* pour plus d'informations.

## DESCRIPTION

La description commence par quelques phrases permettant de décrire la première rencontre entre la créature et les personnages des joueurs. Elle traite ensuite de l'aspect physique de la créature et de ce qui est le plus notable à son sujet sur le plan du comportement, de la société, etc. Puis, la partie Combat explique comment elle se bat et détaille ses attaques spéciales, particularités, dons et compétences, le cas échéant.



# CHAPITRE 1 : MONSTRES DE A À Z

Cet ouvrage contient des centaines de créatures à utiliser dans vos parties de DUNGEONS & DRAGONS. Vous trouverez dans le glossaire (pages 305 et suivantes) la définition des attributs et pouvoirs les plus courants. Le profil fourni pour chaque monstre correspond dans la plupart des cas à un monstre moyen pour son espèce, tel que les personnages peuvent en rencontrer pendant leurs aventures. Le MJ est libre de les modifier, d'en concevoir des versions plus fortes ou plus faibles ou de les transformer du tout ou tout afin de surprendre ses joueurs.

Et maintenant, en piste les monstres !

## ABOLETH

*L'eau fraîche et vivifiante forme soudainement un geyser de tentacules tendus et prêts à frapper. Ils sont issus d'un énorme poisson préhistorique à la tête massive et à la queue fourchue, long de 6 mètres. Sur son front, trois fentes superposées qui lui servent d'yeux sont protégées par des excroissances osseuses. Il garde la tête sous l'eau tout en attaquant.*

L'aboleth est un immonde amphibien qui vit principalement dans les lacs et les cours d'eau souterrains. Il hait toutes les créatures vivant hors de l'eau et les attaque à vue.

Un aboleth a un ventre rose. Quatre orifices bleu nuit palpitants s'ouvrent sur le bas de son corps et sécrètent des mucosités grisâtres dont l'odeur rappelle l'huile rance. Il utilise sa queue pour se propulser dans l'eau et ses tentacules pour ramper sur terre. Un aboleth pèse 3,25 tonnes.

Ce monstre est cruel et très intelligent, ce qui en fait un redoutable prédateur. Il connaît des secrets anciens, car il possède le savoir de ses parents dès la naissance et assimile par la suite les souvenirs de toutes ses proies.

Il est assez intelligent pour ne pas agresser immédiatement les proies qu'il voit approcher. Il préfère attendre le meilleur moment pour porter son attaque, espérant que les créatures pénétreront dans l'eau (qu'il fait paraître fraîche et limpide grâce à ses pouvoirs d'illusion). Il peut utiliser son pouvoir d'asservissement pour prendre le contrôle d'une ou plusieurs créatures présentes et les retourner contre leurs compagnons.

L'aboleth possède des organes reproducteurs mâles et femelles. Il pond 1d3 œufs tous les cinq ans. Ces œufs continuent de se développer cinq années durant, puis ils éclosent pour donner naissance à autant d'aboleths de taille adulte. Bien que les petits soient pleinement développés à la naissance, ils restent auprès de leur parent pendant dix ans. Durant cette période, ils lui obéissent en tout.

L'aboleth parle une langue qui lui est propre, ainsi que l'aquatique et le commun des Profondeurs.

## COMBAT

L'aboleth peut se battre à l'aide de ses puissants tentacules, même s'il préfère rester à distance et utiliser ses pouvoirs d'illusion.

**Asservissement (Sur).** Trois fois par jour, l'aboleth peut tenter d'asservir un être vivant distant de 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être affectée par l'équivalent du sort domination (niveau 16 de lanceur de sorts). Une créature asservie obéit aux ordres télépathiques de l'aboleth jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de délivrance des malédictions. Un nouveau jet de Volonté est permis toutes les 24 heures pour briser le contrôle de l'aboleth. Cela se produit également si l'aboleth meurt ou s'il s'éloigne à plus de 1,5 kilomètre de la créature asservie. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Facultés psioniques (Mag).** Image prédéterminée (DD 18), image programmée (DD 19), lueurs hypnotiques (DD 15), mirage (DD 18), mur illusoire (DD 17), projection

d'image (DD 20) et voile (DD 19) à volonté. Niveau 16 de lanceur de sorts effectif. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Mucus (Ext).** Tout coup porté par un tentacule d'aboleth peut provoquer une terrible affection. Une créature frappée par un tentacule doit jouer un jet de Vigueur (DD 19). En cas d'échec, sa peau se transforme en membrane translucide et visqueuse au cours des 1d4+1 minutes suivantes. Par la suite, la victime subit 1d12 points de dégâts toutes les 10 minutes si son épiderme n'est pas constamment rafraîchi avec de l'eau douce. Le mucus réduit son bonus d'armure naturelle de 1 point (mais pas en dessous de 0). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Le sort guérison des maladies inverse la transformation s'il est lancé avant qu'elle ne soit achevée. Sinon, seuls guérison suprême et guérison suprême de groupe peuvent rendre au personnage sa peau d'origine.

**Nuage de mucosités (Ext).** Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucosités sur une zone d'une trentaine de centimètres. Toute créature venant au contact de cette substance visqueuse et l'inhalant doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de ne plus pouvoir respirer à l'air libre pendant 3 heures. La victime s'asphyxie en 2d6 minutes si elle sort de l'eau. En cas de contact renouvelé avec ces mucosités (et de nouveau jet de Vigueur raté), la durée de l'effet est prolongée de 3 heures, et ainsi de suite. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## MAGE ABOLETH

Depuis les tombes aquatiques et les dédales qu'ils habitent, les seigneurs aboleths travaillent à la domination totale du monde en étudiant les sciences profanes. Leurs imposants pouvoirs magiques les font entrer dans la cours des maîtres des créatures souterraines. Pourtant, ils consacrent l'essentiel de leur temps à l'étude de la magie et vivent en solitaire.

## Combat

En raison de la valeur de Constitution plus importante du mage aboleth, il faut modifier le DD de sauvegarde de ses pouvoirs de mucus (DD 21) et de nuage de mucosités (DD 21). Sa valeur de Charisme plus basse réduit le DD de sauvegarde de son pouvoir d'asservissement (DD 16) et de ses facultés psioniques : image prédéterminée (DD 17), image programmée (DD 18), lueurs hypnotiques (DD 14), mirage (DD 17), mur illusoire (DD 16), projection d'image (DD 19) et voile (DD 18). Le niveau de lanceur de sorts effectif est inchangé, à 16.

Le mage aboleth emploie des sorts, comme déplacement, invisibilité suprême et mur de force, pour se protéger pendant qu'il tente de prendre le contrôle de ses adversaires à l'aide de sorts ou de pouvoirs inhérents.

Exemple de sorts de magicien préparés (4/6/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde 15 + niveau de sort) : niveau 0 : détection de la magie (x2), hébètement, résistance ; 1<sup>er</sup> niveau : alarme, armure de mage, charme-personne, couleurs dansantes, projectile magique (x2) ; 2<sup>e</sup> niveau : détection de l'invisibilité, flou, force de taureau, ruse du renard, ténèbres ; 3<sup>e</sup> niveau : déplacement, dissipation de la magie, éclair, vol ; 4<sup>e</sup> niveau : assassin imaginaire, invisibilité suprême, peau de pierre, scrutation ; 5<sup>e</sup> niveau : éclair à intensité augmentée, immobilisation de monstre, mur de force.



Aboleth



	<b>Aboleth</b>	<b>Mage aboleth</b>
	<b>Aberration (aquatique) de taille TG</b>	<b>Aberration (aquatique) de taille TG</b>
Dés de vie :	8d8+40 (76 pv)	8d8+56 plus 10d4+70 (177 pv)
Initiative :	+1	+7
Vitesse de déplacement :	3 m (2 cases), nage 18 m	3 m (2 cases), nage 18 m
Classe d'armure :	16 (-2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15	18 (-2 taille, +3 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+6/+22	+11/+28
Attaque :	tentacule (+12 corps à corps, 1d6+8 et mucus)	tentacule (+18 corps à corps, 1d6+9 et mucus)
Attaque à outrance :	4 tentacules (+12 corps à corps, 1d6+8 et mucus)	4 tentacules (+18 corps à corps, 1d6+9 et mucus)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	asservissement, facultés psioniques, mucus	asservissement, facultés psioniques, mucus, sorts
Particularités :	créature aquatique, nuage de mucosités, vision dans le noir (18 m)	créature aquatique, familier, nuage de mucosités, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +7, Vol +11	Réf +10, Vig +15, Vol +15
Caractéristiques :	For 26, Dex 12, Con 20, Int 15, Sag 17, Cha 17	For 28, Dex 16, Con 24, Int 20, Sag 16, Cha 14
Compétences :	Concentration +16, Connaissances (une au choix) +13, Détection +16, Natation +8, Perception auditive +16	Art de la magie +20, Bluff +13, Concentration +25, Connaissances (exploration souterraine) +25, Connaissances (histoire) +15, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (plans) +15, Décryptage +15, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Détection +17, Diplomatie +6, Fouille +10, Intimidation +4, Natation +9, Perception auditive +15, Psychologie +15, Survie +3 (+5 pour suivre des traces, dans d'autres plans et sous terre)
Dons :	Magie de guerre, Vigilance, Volonté de fer	Dispense de composantes matérielles, École renforcée (Enchantement), École renforcée (Illusion), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Extension d'effet, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine
Environnement :	souterrains	souterrains
Organisation sociale :	solitaire, nichée (2-4) ou nichée mixte (2-4 et 7-12 amphibes)	solitaire
Facteur de puissance :	7	17
Trésor :	normal (x2)	normal (x2)
Alignement :	généralement loyal mauvais	généralement loyal mauvais
Évolution possible :	9-16 DV (taille TG), 17-24 DV (taille Gig)	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	—	—

## ACHAÏERAÏ

**Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G**

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 2d6+4), bec (+4 corps à corps, 4d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : nuage noir

Particularités : résistance à la magie (19), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +7

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 14, Cha 16

Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +11, Diplomatie +5, Discrétion +6, Équilibre +10, Escalade +13, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +21

Dons : Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent

Environnement : champ de bataille infernal d'Achéron

Organisation sociale : solitaire ou groupe (5-8)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 7-12 DV (taille G), 13-18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

La créature se tient perchée sur quatre pattes évoquant des échasses. Son corps ressemble à celui d'une caille, rond et dodu, mais de la taille d'un petit poney et perché sur quatre pattes griffues. La couleur de ses plumes couvre toute la palette des bruns, tandis que ses griffes et son bec lancent des reflets métalliques.

L'achaïeraï est un énorme oiseau haut de près de 5 mètres et incapable de voler. Il réside en Achéron et il est rare de le rencontrer ailleurs. Ce prédateur malfaisant est cruel et aime tout particulièrement torturer ses proies. L'achaïeraï parle l'infernal. Il pèse 375 kg.

Achaierai





## COMBAT

En combat rapproché, l'achaïeraï frappe à l'aide de son bec et de ses deux pattes avant. Il effectue fréquemment des attaques éclairs pour porter un coup avant de repartir à l'abri hors de portée d'une contre-attaque.

Les armes naturelles de l'achaïeraï, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Nuage noir (Ext).** Trois fois par jour, ce monstre peut cracher un nuage noir et toxique. Toutes les créatures distantes de 3 mètres ou moins (à l'exception des achaïeraï, qui sont tous immunisés contre ce pouvoir) subissent instantanément 2d6 points de dégâts. De plus, elles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être affectées pendant 3 heures par l'équivalent du sort *aliénation mentale* (niveau 16 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## AIGLE GÉANT

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 4d10+4 (26 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases), vol 24 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +4/+12

**Attaque :** griffes (+7 corps à corps, 1d6+4)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+4), morsure (+2 corps à corps, 1d8+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** esquive totale, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +5, Vol +3

**Caractéristiques :** For 18, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10

**Compétences :** Connaissances (nature) +2, Détection +15, Perception auditive +6, Psychologie +4, Survie +3

**Dons :** Attaque en vol, Vigilance

**Environnement :** montagnes tempérées.

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou nichée (5-12)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre bon

**Évolution possible :** 5-8 DV (taille TG), 9-12 DV (taille Gg)

**Ajustement de niveau :** — (+2 compagnon d'armes)

L'aigle géant est un oiseau de proie doué d'intelligence qui s'allie parfois aux êtres d'alignement bon.

Doré d'une vision hors du commun, il attaque toutes les créatures qui lui semblent menaçantes, surtout si elles cherchent à s'en prendre à son nid ou à ses petits (les aiglons géants se vendent très cher dans de nombreuses régions civilisées, car il est possible de les dresser pour en faire de superbes montures volantes).

Un aigle géant adulte mesure généralement dans les 3 mètres de haut, pour une envergure pouvant atteindre les 6 mètres. C'est la copie conforme de l'aigle commun, exception faite de sa taille.

Il parle le commun et l'aérien.

## COMBAT

Le plus souvent, l'aigle géant fonde sur sa proie. Quand la hauteur à laquelle il évolue n'est pas assez importante pour lui permettre d'attaquer en piqué, il se bat à l'aide de ses serres et de son bec, visant de préférence les yeux de son adversaire.

Un aigle géant rencontré seule a de bonnes chances d'être en train de chasser ou de surveiller son territoire. Généralement, il ignore tout ce qui ne constitue pas une menace. Si des aigles géants sont rencontrés en couple, ils se battent ensemble, attaquant en piqué l'un après l'autre et défendant leur aire ou leurs petits jusqu'à la mort.

**Esquive totale (Ext).** Lorsqu'un aigle géant réussit un jet de sauvegarde contre une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât.

**Compétences.** L'aigle géant bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

## DRESSAGE D'AIGLE GÉANT

Bien qu'intelligent, un aigle géant doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Le dressage n'est possible que si l'aigle géant a une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être obtenu par un test de Diplomatie). Dresser un aigle géant prend 4 semaines et nécessite un test de Dressage de DD 25. Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. L'aigle géant peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut en faire autant que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf d'aigle géant vaut 2 500 po, un aiglou 4 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser ou dresser un aigle géant.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kg, intermédiaire de 150 à 300 kg, et lourde de 300 à 450 kg.

## ALLIP

**Mort-vivant (intangible) de taille M**

**Dés de vie :** 4d12 (26 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** vol 9 m (parfaite) (6 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+1 Dex, +4 parade), contact 15, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +2/—

**Attaque :** contact intangible (+3 corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse)

**Attaque à outrance :** contact intangible (+3 corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** babil, démence, diminution permanente de la Sagesse

Aigle géant





**Particularités :** intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +1, Vol +4

**Caractéristiques :** For —, Dex 12, Con —, Int 11, Sag 11, Cha 18

**Compétences :** Détection +2, Discrétion +8, Fouille +4, Intimidation +7, Perception auditive +7, Survie +0 (+2 pour suivre des traces)

**Dons :** Réflexes surnaturels, Science de l'initiative

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** 5-12 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

La créature qui flotte devant vous semble tout droit sortie d'un cauchemar. Sa silhouette est vaguement humanoïde, mais ses traits effacés sont déformés et ravagés par la folie. En dessous de la ceinture, il disparaît peu à peu, de telle sorte que seule une partie de ses jambes est visible. Il laisse une légère traînée de brume sur son passage.

Allip est le résidu spectral d'un individu poussé à la démence et au suicide. Il ne désire qu'une seule chose : la vengeance. Pour l'obtenir, il poursuit sans relâche ceux qui ont causé sa perte.

Un allip est incapable de parler intelligemment.



Allip

## COMBAT

Allip est incapable de combattre physiquement, bien qu'il ne semble pas s'en rendre compte. Il ne cesse de frapper ses adversaires, sans jamais leur infliger la moindre blessure.

**Babil (Sur).** Allip bougonne et geint en permanence, ce qui provoque un effet hypnotique affectant toutes les créatures saines d'esprit à 18 mètres à la ronde. Celles qui ratent un jet de Volonté (DD 16) sont affectées comme par le sort *hypnose* pendant 2d4 rounds. C'est un effet de son et mental, de type coercition. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde sont immunisées contre le babil de cet allip pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Démence (Sur).** Quiconque cible Allip avec un pouvoir télépathique, de lecture des pensées ou de contrôle mental entre en contact direct avec l'esprit torturé du mort-vivant et subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse.

**Diminution permanente de la Sagesse (Sur).** À chaque fois qu'il réussit une attaque de contact intangible, un allip inflige une diminution permanente de 1d4 points de Sagesse et obtient 5 points de vie temporaires.



Âme-en-peine

## ÂME-EN-PEINE

Cette créature constituée d'obscurité est de forme vaguement humaine. Son visage n'a pas le moindre trait, exception faite de ses yeux qui brillent d'un éclat rouge.

L'âme-en-peine est une créature intangible née du Mal et des ténèbres. Elle hait la lumière et tout ce qui vit.

Dans certains cas, sa silhouette peut laisser penser qu'elle est armée ou revêtue d'une armure. Cela ne fait que refléter ce qu'elle était de son vivant, sans avoir le moindre effet sur son profil.

Une âme-en-peine a la taille d'un humain, mais sa version vénérable a celle d'un ogre. Étant intangibles, elles ne pèsent rien.

Les âmes-en-peine parlent le commun et l'inférieur.

## COMBAT

L'âme-en-peine et son pendant vénérable partagent les pouvoirs suivants.

**Aura de mort (Sur).** Animaux sauvages et domestiques sentent l'approche d'une âme-en-peine à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davan-

tage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Cet état de panique dure tant qu'ils trouvent dans un rayon de 9 mètres de l'âme-en-peine.

**Impuissance à la lumière du soleil (Ext).**

L'âme-en-peine perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*). Elle retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde.

## ÂME-EN-PEINE

Il est extrêmement dangereux de laisser une âme-en-peine s'approcher au contact.

**Création de rejets (Sur).** Tout humanoïde tué par une âme-en-peine en devient une à son tour en 1d4 rounds. Le corps de la victime reste intact, mais son esprit tourmenté le quitte. Tous les rejets créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a tués ; ils sont ses esclaves jusqu'à destruction. Ils perdent tous les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

**Diminution permanente de Constitution (Sur).** Tout être vivant frappé par l'attaque de contact intangible d'une âme-en-peine doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de subir une diminution permanente de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Chaque fois qu'elle touche une cible, l'âme-en-peine gagne 5 points de vie temporaires.

## ÂME-EN-PEINE VÉNÉRABLE

Les âmes-en-peine les plus anciennes et maléfiques sont tapies dans les profondeurs de temples oubliés et autres lieux délaissés. Elles ressentent l'approche des vivants et ont une irrésistible envie de se nourrir d'eux. Malgré sa taille, l'âme-en-peine vénérable est très agile. Elle use de son Attaque éclair et de son allonge naturelle pour frapper avant de se fondre dans les ombres ou dans les murs.

**Création de rejets (Sur).** Tout humanoïde tué par une âme-en-peine vénérable devient à son tour une âme-en-peine en 1d4 rounds. Le corps de la victime reste intact, mais son esprit tourmenté le quitte. Tous les rejets créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'âme-en-peine



**Âme-en-peine****Mort-vivant (intangible) de taille M**

Dés de vie :	5d12 (32 pv)
Initiative :	+2
Vitesse de déplacement :	vol 18 m (bonne) (12 cases)
Classe d'armure :	15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte :	+2/-
Attaque :	contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)
Attaque à outrance :	contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	création de rejetons, diminution permanente de Constitution
Particularités :	aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +1, Vol +6
Caractéristiques :	For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15
Compétences :	Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +11, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +8, Survie +2 (+4 suivre une piste)
Dons :	Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative (S), Vigilance (S)
Environnement :	quelconque
Organisation sociale :	solitaire, groupe (2-5) ou meute (6-11)
Facteur de puissance :	5
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	6-10 DV (taille M)
Ajustement de niveau :	—

vénérable qui les a tués ; ils sont ses esclaves jusqu'à sa destruction. Ils perdent tous les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

**Diminution permanente de Constitution (Sur).** Tout être vivant frappé par l'attaque de contact intangible d'une âme-en-peine vénérable doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) sous peine de subir une diminution permanente de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Chaque fois qu'elle touche sa cible, l'âme-en-peine vénérable gagne 5 points de vie temporaires.

**Perception de la vie (Sur).** Une âme-en-peine vénérable ressent et distingue les créatures vivantes présentes dans un rayon de 18 mètres, comme si elle possédait le pouvoir de vision aveugle. Elle connaît également leur état, comme si elle avait lancé *perception de la mort*.

**AMPHIBE****Aberration (aquatique) de taille M**

Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)
Initiative :	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 12 m
Classe d'armure :	13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte :	+1/+5
Attaque :	morsure (+5 corps à corps, 2d6+4)
Attaque à outrance :	morsure (+5 corps à corps, 2d6+4) et 2 griffes (+0 corps à corps, 1d4+2)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	partes arrière (1d6+2)
Particularités :	amphibie, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +1, Vol +3
Caractéristiques :	For 19, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6
Compétences :	Déplacement silencieux +6, Détection +7°, Discrétion +6°, Natation +9, Perception auditive +7°
Dons :	Vigilance
Environnement :	souterrains
Organisation sociale :	groupe (2-5) ou meute (6-15)

**Âme-en-peine vénérable****Mort-vivant (intangible) de taille G**

Dés de vie :	16d12 (104 pv)
Initiative :	+13
Vitesse de déplacement :	vol 18 m (bonne) (12 cases)
Classe d'armure :	25 (-1 taille, +9 Dex, +7 parade), contact 25, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+8/-
Attaque :	contact intangible (+16 contact au corps à corps, 2d6 plus diminution permanente de 1d8 points de Constitution)
Attaque à outrance :	contact intangible (+16 contact au corps à corps, 2d6 plus diminution permanente de 1d8 points de Constitution)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m
Attaques spéciales :	création de rejetons, diminution permanente de Constitution
Particularités :	aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, perception de la vie, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +14, Vig +5, Vol +14
Caractéristiques :	For —, Dex 28, Con —, Int 17, Sag 18, Cha 24
Compétences :	Connaissances (religion) +22, Détection +25, Diplomatie +9, Discrétion +24, Fouille +22, Intimidation +26, Perception auditive +25, Psychologie +23, Survie +4 (+6 suivre une piste)
Dons :	Arme naturelle supérieure (contact intangible), Attaque éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative (S), Souplesse du serpent, Vigilance (S)
Environnement :	quelconque
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	11
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	17-32 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—

*Amphibe*



**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement loyal mauvais

**Évolution possible :** 3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +3

*Cette créature est le résultat d'un horrible croisement entre un humain et un poisson. Ses nageoires ont été transformées en bras et jambes difformes, et son dos voûté s'orne d'une longue, nageoire épineuse. Sa queue est fine mais musclée et elle a des yeux globuleux.*

Les amphibes sont des hybrides créés par les aboleths, qui s'en servent d'esclaves et de bêtes de somme. Ils ont été obtenus à partir d'humains, ce qui les rend encore plus repoussants.

L'amphibe a la taille et le poids d'un humain.

Il parle l'aquatique.

## COMBAT

Sous l'eau, ce monstre est un adversaire redoutable, qui attaque à l'aide de sa morsure et de ses pattes griffues. Les amphibes servant un aboleth sont parfois entraînés à se battre avec des armes. Le plus souvent, il s'agit d'armes à deux mains à allonge (comme la pique) ou d'armes de jet courantes (javeline, trident ou fronde).

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +0, dégâts 1d6+2. Un amphibe gagne également deux attaques de pattes arrière quand il attaque en nageant.

**Compétences.** \* Sous l'eau, l'amphibe bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Perception auditive.

L'amphibe bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## ANGE

Les anges sont une race de célestes, des créatures vivant dans les plans du Bien. La bonté des célestes est telle qu'elle jaillit presque par tous les pores de leur peau. Ce sont les ennemis naturels des démons et des diables, les habitants des royaumes infernaux.

Les anges peuvent être de n'importe quel alignement bon. Les anges d'alignement loyal bon sont originaires du plan de Céleste, ceux d'alignement neutre bon viennent de l'Élysée ou des Terres des Bêtes et les anges d'alignement chaotique bon se trouvent dans le plan d'Arborée. Quel que soit leur alignement, les anges ne mentent pas, ne trichent pas et ne volent pas. Ils sont toujours irréprochablement honorables et sont considérés comme les diplomates les plus fiables parmi les célestes.

Tous les anges sont attirants, même si leur aspect peut grandement varier de l'un à l'autre.

Les anges parlent le céleste, l'inférieur et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

## COMBAT

Bien qu'ils soient honorables et bienveillants, les anges n'hésitent pas à étayer leurs arguments à l'aide de leurs armes et de leurs autres pouvoirs s'ils estiment que c'est nécessaire. Bien qu'ils ne trouvent aucun plaisir à se battre, ils sont capables de stratégies agressives et de porter le combat sur le terrain de leurs ennemis. Les anges sont extrêmement mobiles et disposent de puissantes attaques à distance dont ils savent profiter au mieux en combat.

**Traits des anges.** Les anges possèdent les traits suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

• Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

• Immunité contre l'acide, le froid et la pétrification.

• Résistance à l'électricité et au feu de 10.

• Bonus racial de +4 sur les jets de sauvegarde contre le poison.

• **Aura de protection (Sur).** Toute créature à moins de 6 mètres d'un ange bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts

cerle magique contre le Mal et globe d'invulnérabilité partielle, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'ange). L'aura peut être dissipée, mais l'ange n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver dès son prochain tour de jeu. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans les profils ci-dessous.)

• **Don des langues (Sur).** Les anges peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'ange). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

## ANGE, DÉVA ASTRAL

**Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie :** 12d8+48 (102 pv)

**Initiative :** +8

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases), vol 30 m (bonne)

**Classe d'armure :** 29 (+4 Dex, +15 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte :** +12/+18

**Attaque :** masse d'armes lourde +3 de destruction (+21 corps à corps, 1d8+12 et étourdissement); ou coup +18 corps à corps, 1d8+9

**Attaque à outrance :** masse d'armes lourde +3 de destruction (+21/+16/+11 corps à corps, 1d8+12 et étourdissement); ou coup +18 corps à corps, 1d8+9

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** étourdissement, pouvoirs magiques

**Particularités :** aura de protection, don des langues, esquive instinctive, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à l'électricité et au feu (10), résistance à la magie (30), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +12

**Caractéristiques :** For 22, Dex 18, Con 18, Int 18, Sag 18, Cha 20

**Compétences :** Artisanat ou Connaissances (trois au choix) +19,

Concentration +19, Déplacement silencieux +19, Détection +23,

Diplomatie +22, Discrétion +19, Évasion +19, Intimidation +20, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +23, Psychologie +19

**Dons :** Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

**Environnement :** n'importe quel plan du Bien

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (3-5)

**Facteur de puissance :** 14

**Trésor :** pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** toujours bon (loyal, neutre ou chaotique)

**Évolution possible :** 13-18 DV (taille M), 19-36 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +8

*Cette créature humanoïde, aussi grande que belle, porte de longues ailes de plumes sur son dos. De son corps souple et élancé émane un tel pouvoir qu'il est difficile de la regarder sans cligner des yeux.*

Le déva astral veille sur les créatures d'alignement bon et vient les aider quand il en a la possibilité. C'est le patron de ceux qui voyagent entre les plans et des puissantes créatures qui partent en quête pour la cause du Bien.

Un déva astral mesure environ 2,25 mètres de haut et pèse 125 kg.

Souple et élancé, il ressemble à un humain d'une grande beauté avec des ailes d'ange. Il peut être de n'importe quel alignement bon.

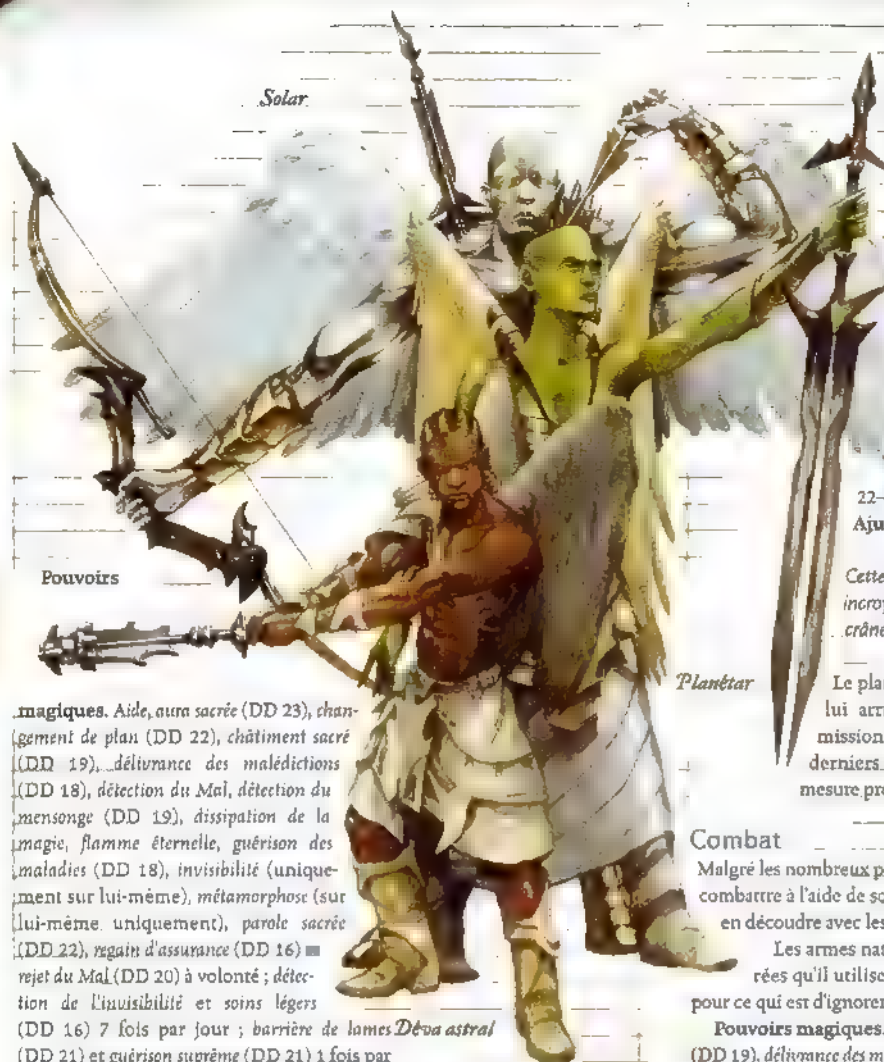
## Combat

Le déva astral ne craint pas de se battre au corps à corps. Au contraire, il prend grand plaisir à châtier les créatures maléfiques à l'aide de sa masse d'armes lourde +3 de destruction.

Les armes naturelles du déva astral, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Étourdissement (Sur).** Si au cours du même round, le déva frappe deux fois un même adversaire à l'aide de sa masse, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) sous peine d'être étourdi pendant 1d6 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.





Pouvoirs

magiques. Aide, aura sacrée (DD 23), changement de plan (DD 22), châtiement sacré (DD 19), délivrance des malédictions (DD 18), détection du Mal, détection du mensonge (DD 19), dissipation de la magie, flamme éternelle, guérison des maladies (DD 18), invisibilité (uniquement sur lui-même), métamorphose (sur lui-même uniquement), parole sacrée (DD 22), regain d'assurance (DD 16) ■ rejet du Mal (DD 20) à volonté ; détection de l'invisibilité et soins légers (DD 16) 7 fois par jour ; barrière de lames Déva astral (DD 21) et guérison suprême (DD 21) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Esquive instinctive supérieure (Ext).** Un déva astral conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu. Il ne peut être pris en tenaille, sauf par un roubillard de niveau 16 ou plus. Il est considéré comme un roubillard de niveau 12 pour ce qui est de prendre en tenaille les personnages disposant de l'aptitude d'esquive instinctive supérieure.

## ANGE, PLANÉTAR

**Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille G**

Dés de vie : 14d8+70 (133 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 32 (-1 taille, +4 Dex, +19 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +14/+25

Attaque : épée à deux mains +3 (+23 corps à corps, 3d6+13/19-20) ; ou coup (+20 corps à corps, 2d8+10)

Attaque à outrance : épée à deux mains +3 (+23/+18/+13 corps à corps, 3d6+13/19-20) ; ou coup (+20 corps à corps, 2d8+10)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts

Particularités : aura de protection, don des langues, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), régénération (10), résistance à l'électricité et au feu (10), résistance à la magie (30), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +15

Caractéristiques : For 25, Dex 19, Con 20, Int 22, Sag 23, Cha 22

**Compétences :** Artisanat ou Connaissances (cinq au choix) +23, Concentration +22, Déplacement silencieux +21, Détection +23, Diplomatie +25, Discrétion +17, Évasion +21, Fouille +23, Intimidation +23, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Réception auditive +23, Psychologie +23

**Don :** Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative, Science de la destruction

**Environnement :** n'importe quel plan du Bien

**Organisation sociale :** solitaire ou paire

**Facteur de puissance :** 16

**Trésor :** pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** toujours bon (loyal, neutre ou chaotique)

**Évolution possible :** 15-21 DV (taille G),

22-42 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cette créature ressemble à un humain très musclé et incroyablement grand. Sa peau est vert émeraude, son crâne chauve, et il a de grandes ailes de plumes.

Le planétar joue le rôle de général des armées célestes. Il lui arrive également d'aider les puissants mortels en mission pour les forces du Bien, surtout si la quête de ces derniers les amène à affronter des fiélons. Un planétar mesure presque 2,70 mètres et pèse dans les 250 kg.

## Combat

Malgré les nombreux pouvoirs magiques à sa disposition, le planétar préfère combattre à l'aide de son épée à deux mains +3. Il aime tout particulièrement en découdre avec les fiélons.

Les armes naturelles du planétar, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques.** Châtiement sacré (DD 20), communication avec les morts (DD 19), délivrance des malédictions (DD 18), dissipation de la magie, flamme éternelle, guérison des maladies (DD 18), invisibilité (uniquement sur lui-même), regain d'assurance (DD 17) et restauration partielle (DD 18) à volonté ; barrière de lames (DD 22), colonne de feu (DD 21), métamorphose (uniquement sur lui-même), mot de pouvoir étourdissant, rappel à la vie et vagues de fatigue 3 fois par jour ; charme-monstre de groupe (DD 24), restauration suprême (DD 23), tremblement de terre (DD 24) et vagues d'épuisement 1 fois par jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Les pouvoirs suivants sont toujours actifs sur le planétar, avec un niveau de lanceur de sorts égal à 12 : détection de l'invisibilité, détection des collets et des fosses, détection du Mal, détection du mensonge (DD 20) et vision lucide. Il est possible de les dissiper, mais le planétar peut les réactiver par une action libre.

**Sorts.** Le planétar peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 17. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Destruction, Guerre et Loi ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/8/8/7/7/6/6/4/3/2 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort) : niveau 0 : assistance divine, création d'eau, détection de la magie, résistance (x2), stimulant ; 1<sup>er</sup> niveau : bénédiction (x2), blessure légère<sup>®</sup>, bouclier de la foi, bouclier entropique, faveur divine (x2), frayer<sup>®</sup> ; 2<sup>e</sup> niveau : aide<sup>®</sup>, arme alignée, consécration, endurance de l'ours, force de laureau (x2), immobilisation de personne, splendeur de l'aigle ; 3<sup>e</sup> niveau : contagion<sup>®</sup>, convocation de monstres III, lumière du jour, mur de vent, négation de l'invisibilité, prière (x2) ; 4<sup>e</sup> niveau : blessure critique<sup>®</sup>, convocation de monstres IV, neutralisation du poison (x2), protection contre la mort, renvoi ; 5<sup>e</sup> niveau : annulation d'enchantement, ordre de douleur<sup>®</sup>, changement de plan, force du colosse, marque de justice, rejet du Mal ; 6<sup>e</sup> niveau : bannissement, dissipation suprême, festin des héros, guérison suprême, mise à mal<sup>®</sup>, soins modérés de groupe ; 7<sup>e</sup> niveau : décret, désintégration<sup>®</sup>,



parole sacrée, régénération ; 8<sup>e</sup> niveau : aura sacrée<sup>®</sup>, bouclier de la Loi, soins intensifs ; de groupe ; 9<sup>e</sup> niveau : convocation de monstres IX (Bien)<sup>®</sup>, imploration.

\* Sort de domaine. Domaines : Bien et Destruction.

**Régénération.** Un planétar subit des dégâts létaux uniquement des armes d'alignement mauvais et des sorts et effets appartenant au registre du Mal.

## ANGE, SOLAR

Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 22d8+110 (209 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 45 m (bonne)

Classe d'armure : 35 (-1 taille, +5 Dex, +21 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +22/+25

Attaque : épée à deux mains +5 dansante (+35 corps à corps, 3d6+18/19-20) ; ou arc long composite +2 (limite de bonus de Force +5) (+28 distance, 2d6+7/x3 et mort) ; ou coup (+30 corps à corps, 28+13)

Attaque à outrance : épée à deux mains +5 dansante (+35/+30/+25/+20 corps à corps, 3d6+18/19-20) ; ou arc long composite +2 (limite de bonus de Force +5) (+28/+23/+18/+13 distance, 2d6+7/x3 et mort) ; ou coup (+30 corps à corps, 28+13)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts

Particularités : aura de protection, don des langues, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, réduction des dégâts (15/épique ■ Mal), régénération (15), résistance à l'électricité et au feu (10), résistance à la magie (32), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +18 (+22 contre le poison), Vol +20

Caractéristiques : For 28, Dex 20, Con 20, Int 23, Sag 25, Cha 25

Compétences : Art de la magie +31, Artisanat ou Connaissances (cinq au choix) +33, Concentration +30, Déplacement silencieux +30, Détection +32, Diplomatie +34, Discrétion +26, Évasion +30, Fouille +31, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +32, Psychologie +32, Survie +7 (+9 pour suivre des traces).

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Pistage, Science de l'initiative, Science de la destruction, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements

Environnement : n'importe quel plan du Bien

Organisation sociale : solitaire ou païe

Facteur de puissance : 23

Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours bon (loyal, neutre ou chaotique)

Évolution possible : 23-33 DV (taille G), 34-66 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cette créature ressemble à un immense humain à la peau dorée (ou argentée) et aux magnifiques ailes d'ange. Ses yeux bleus brillent telles deux topazes d'une grande pureté.

Le solar est le plus puissant de tous les célestes. Généralement, il sert directement un dieu ou se fait le champion d'une cause noble, comme par exemple lutter contre un type précis de crime ou d'injustice.

Un solar a une voix grave qui traduit une immense autorité. Il mesure 2,70 mètres de haut et pèse environ 250 kg.

## Combat

Le solar est un puissant champion de la cause du Bien. Seuls les plus puissants des fiélons sont de taille à se mesurer à lui. Son épée à deux mains +5 dansante est une arme redoutable, mais pas autant que son arc long composite +2, qui a le pouvoir de créer n'importe quelle sorte de flèche mortelle lorsqu'on le bande.

Les armes naturelles du solar, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant épiques et d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques.** Aide, ancre dimensionnelle, animation d'objets, châtiment sacré (DD 21), communication avec les morts (DD 20), communion, convocation de monstres VII, délivrance des malédictions (DD 20), dissipation suprême,

emprisonnement (DD 26), flamme éternelle, guérison des maladies (DD 20), invisibilité (uniquement sur lui-même), métamorphose (uniquement sur lui-même), mot de pouvoir étourdissant, regain d'assurance (DD 18), résistance aux énergies destructives, restauration partielle (DD 19) et vagues de fatigue à volonté ; barrière de lames (DD 23), charme-monstre de groupe (DD 25), guérison suprême (DD 23), permanence, résurrection, tremblement de terre (DD 25) et vagues d'épuisement 3 fois par jour ; mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir mortel, rayons prismatiques (DD 24), restauration suprême (DD 24) et souhait 1 fois par jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Les pouvoirs suivants sont toujours actifs sur le solar, comme des sorts (niveau 20 de lanceur de sorts) : détection de l'invisibilité, détection des collets et des fosses, détection du Mal, détection du mensonge (DD 21) et vision lucide. Il est possible de les dissiper, mais le solar peut les réactiver par une action libre.

**Sorts.** Le solar peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 20. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Destruction, Guerre et Loi ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort) : niveau 0 : assistance divine (x2), création d'eau, détection de la magie, résistance (x2) ; 1<sup>er</sup> niveau : bénédiction (x2), boucher de la foi, bouclier entropique, brume de dissimulation<sup>®</sup>, faveur divine (x2), frayeur ; 2<sup>e</sup> niveau : arme alignée, arme spirituelle<sup>®</sup>, consécration, endurance de l'ours (x2), force de taureau (x2), splendeur de l'aigle ; 3<sup>e</sup> niveau : cercle magique contre le Mal, lumière du jour, mur de vent, négation de l'invisibilité, panoplie magique<sup>®</sup>, prière (x2), protection contre les énergies destructives ; 4<sup>e</sup> niveau : neutralisation du poison (x2), protection contre la mort (x2), puissance divine<sup>®</sup>, renvoi (x2) ; 5<sup>e</sup> niveau : annulation d'enchantement, changement de plan, contrôle des vents<sup>®</sup>, force du colosse (x2), rejet du Mal, symbole de douleur ; 6<sup>e</sup> niveau : annihilation des morts-vivants, bannissement, éclair multiple<sup>®</sup>, festin des héros, mot de rappel, soins modérés de groupe ; 7<sup>e</sup> niveau : contrôle du climat<sup>®</sup>, décret, destruction, parole sacrée, régénération ; 8<sup>e</sup> niveau : aura sacrée, cyclone, soins intensifs de groupe (x2), temple de feu ; 9<sup>e</sup> niveau : guérison suprême de groupe, miracle, nuée d'élémentaires (Air)<sup>®</sup>, passage dans l'éther, temple vengeur.

\* Sort de domaine. Domaines : Air et Guerre.

**Régénération.** Un solar subit des dégâts létaux uniquement des armes épiques d'alignement mauvais et des sorts et effets appartenant au registre du Mal.

## ANIMAL SANGUINAIRE

Les animaux sanguinaires sont plus grands, plus résistants et plus dangereux que les animaux normaux. Ils ont l'air féroce et semblent issus de la préhistoire ou même d'une descendance démoniaque.

## BELETTE SANGUINAIRE

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (+4 Dex, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, fixation

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 19, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +5, Discrétion +9

Dons : Attaque en finesse<sup>®</sup>, Discret, Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4-6 DV (taille G), 7-9 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

ANIMAL SANGUINAIRE



Cette créature élanée au pelage brun est plus longue qu'un humain n'est haut. Sa tête triangulaire porte deux petites cornes. Elle a quatre petites pattes et une queue rabougrie. Ses mouvements sont fluides et gracieux.

Les belettes sanguinaires sont extrêmement agressives et vives, toujours en mouvement.

Ce prédateur peut faire près de 3 mètres de long pour un poids avoisinant les 350 kg.

## Combat

Elle traque ses proies de nuit et se jette sur elles avec férocité pour les mordre et les lacérer de ses griffes.

**Absorption de sang (Ext).** Tant que la belette sanguinaire reste accrochée à sa proie, elle pompe son sang, lui infligeant du même coup un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round.

**Fixation (Ext).** Si la belette sanguinaire parvient à mordre son adversaire, elle refuse par la suite de le lâcher. Dans cette situation, elle perd son bonus de Dextérité à la CA (cette dernière tombe donc à 12).

Il est possible de lutter avec une belette sanguinaire fixée ou de la frapper avec une arme. Pour la détacher lors d'une lutte, il faut réussir une immobilisation.

## BLAIREAU SANGUINAIRE

Animal de taille M

Dés de vie : 3d6+15 (28 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2), morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : rage

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +6, Perception auditive +6

Dons : Pistage<sup>5</sup>, Robustesse, Vigilance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4-9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cette créature trapue et musclée est couverte d'une épaisse fourrure hirsute. Elle a de courtes jambes griffues et son museau pointu porte une large gueule pleine de crocs tranchants.

Ces créatures vicieuses ne tolèrent aucune intrusion. Elles sont incapables de creuser dans la pierre, mais peuvent traverser à peu près tous les matériaux moins solides que cela. Lorsqu'il creuse, un blaireau sanguinaire laisse habituellement derrière lui un tunnel utilisable de 1,50 mètre de diamètre, sauf dans un matériau très mou.

Il fait entre 1,50 mètre ■ 2 mètres de long pour un poids pouvant atteindre les 250 kg.

## Combat

Le blaireau sanguinaire se bat à l'aide de ses crocs et de ses griffes.

**Rage (Ext).** Tout blaireau sanguinaire blessé au combat devient enragé dès le round suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et en Constitution, mais subit un malus de -2 à la CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

## CHAUVE-SOURIS SANGUINAIRE

Animal de taille G

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : ■ m (4 cases), vol 12 m (bonne)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +6 Dex, +5 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+10

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : perception aveugle (12 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 17, Dex 22, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +8\*, Discrétion +4, Perception auditive +12\*

Dons : Discrétion, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire ou colonie (5-8)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5-12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le corps de cette terrifiante chauve-souris est aussi grand que celui d'un cheval et ses ailes de cuir sont plus larges que celles d'un dragon. Elle est couverte de longs poils hirsutes, sauf en quelques endroits protégés par des plaques osseuses.

Ce prédateur nocturne s'irrite facilement, et il tente généralement de repousser ou de tuer toutes les créatures qu'il rencontre.

Son envergure est de 4,50 mètres et son poids de 100 kg.

## Combat

La chauve-souris plane sans bruit pour mieux prendre ses proies par surprise.

**Perception aveugle (Ext).** La chauve-souris sanguinaire utilise un sonar pour localiser les créatures et objets distants de 12 mètres ou moins. La perception aveugle est imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que la chauve-souris ne puisse les voir.

**Compétences.** \* La chauve-souris sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de sa vision aveugle.

## GLOUTON SANGUINAIRE

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+23 (45 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 3 m

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+13

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6), morsure (+3 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : rage

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 22, Dex 17, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +7, Escalade +14, Perception auditive +7

Dons : Pistage<sup>5</sup>, Robustesse, Vigilance

Environnement : forêts froides

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun



**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 6-15 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature trapue et courte sur pattes a une tête triangulaire et une fourrure hirsute. Ses membres solides portent des griffes impressionnantes.*

Cette créature est connue pour son mauvais caractère et pour avoir parfois attaqué des villages, détruisant les roupeaux et les réserves. Le glouton sanguinaire ignore la peur.

Un glouton sanguinaire peut faire jusqu'à 3,60 mètres de long et peser environ une tonne.

## Combat

Le glouton sanguinaire attaque tout ce qui bouge sans distinction. Il ne craint aucune créature.

**Rage (Ext).** Tout glouton sanguinaire blessé au combat devient enragé dès le round suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et en Constitution, mais subit un malus de -2 à la CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

**Compétences.** Un glouton sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

## GORILLE SANGUINAIRE

**Animal de taille G**

**Dés de vie :** 5d8+13 (35 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), escalade 4,50 m

**Classe d'armure :** 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +3/+13

**Attaque :** griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6), morsure (+3 corps à corps, 1d8+3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** éventration (2d6+9)

**Particularités :** odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +6, Vol +5

**Caractéristiques :** For 22, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7

**Compétences :** Déplacement silencieux +4, Détection +6, Escalade +14,

Perception auditive +5

**Dons :** Robustesse, Vigilance

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (5-8)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 6-15 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

*Ce grand gorille primitif est de la taille d'un agne, mais il est encore plus musclé. Il a un large torse, une épaisse fourrure noire, de longs bras ■ un museau épaté, ainsi que des crocs et griffes acérés.*

Le gorille sanguinaire défend son territoire avec acharnement, et il attaque à vue.

Haut de près de 2,70 mètres, il pèse entre 400 et 600 kg.

## Combat

Le gorille sanguinaire attaque tout ce qui pénètre sur son territoire, même s'il s'agit d'un gorille d'un autre groupe. Si l'armure de sa proie résiste à ses coups, il l'immobilise entre ses bras avant de la déchieter à l'aide de ses griffes.

**Éventration (Ext).** Si le gorille sanguinaire réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

**Compétences.** Un gorille sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

## LION SANGUINAIRE

**Animal de taille G**

**Dés de vie :** 8d8+24 (60 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +6/+17

**Attaque :** griffes (+13 corps à corps, 1d6+7)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+7), morsure (+7 corps à corps, 1d8+3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** bond, étreinte, pattes arrière (1d6+3)

**Particularités :** odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +9, Vol +7

**Caractéristiques :** For 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences :** Déplacement silencieux +5, Détection +7, Discrétion +2,

Perception auditive +7

**Dons :** Arme de prédilection (griffes), Course, Vigilance

**Environnement :** plaines chaudes

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou troupe (6-10)

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 9-16 DV (taille G), 17-24 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Cet immense lion a une courte crinière et un pelage fauve tacheté, mais sa ressemblance avec un animal ordinaire s'arrête là. Les yeux et les épaules de cette créature monstrueuse sont protégés par des protubérances osseuses et son dos est traversé par une ligne de pointes.*

Le lion sanguinaire est un chasseur patient, comme ses cousins plus petits, mais il s'attaque à des proies plus importantes.

Un lion sanguinaire peut mesurer jusqu'à 4,50 mètres de long pour un poids dépassant les 1 700 kg.

## Combat

Ce grand félin bondit sur ses proies afin de mieux les lacérer à l'aide de ses pattes arrière. Il saute souvent sur des créatures plus grandes que lui.

**Bond (Ext).** Lorsque le lion sanguinaire charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le lion sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe sa victime et peut la lacérer avec ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +12 corps à corps, dégâts 1d6+3.

**Compétences.** Le lion sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. \* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

## LOUP SANGUINAIRE

**Animal de taille G**

**Dés de vie :** 6d8+18 (45 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)

**Classe d'armure :** 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +4/+15

**Attaque :** morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)

**Attaque à outrance :** morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** croc-en-jambe

**Particularités :** odorat, vision nocturne



**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +8, Vol +6  
**Caractéristiques :** For 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10  
**Compétences :** Déplacement silencieux +4, Détection +7, Discrétion +0, Perception auditive +7, Survie +2<sup>9</sup>  
**Dons :** Arme de prédilection (morsure), Course, Pistage<sup>8</sup>, Vigilance  
**Environnement :** forêts tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire ou meute (5-8)  
**Facteur de puissance :** 3  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre  
**Évolution possible :** 7-18 DV (taille G)  
**Ajustement de niveau :** —

« Ce grand loup primitif est de la taille d'un cheval. Il a des yeux ardents et un épais pelage gris. »

Le loup sanguinaire chasse en meute ■  
 attaque tout ce qu'il peut attraper.

Un loup sanguinaire a le pelage gris ou noir. Long de 2,70 mètres, il pèse dans les 400 kg.

## Combat

Le loup sanguinaire préfère attaquer en meute, ce qui lui permet de prendre ses proies en tenaille.

**Croc-en-jambe (Ext).** Lorsqu'un loup sanguinaire réussit une attaque de morsure, il peut tenter un croc-en-jambe (modificateur au test de +11). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe en retour.

**Compétences.** Il bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion et Perception auditive. \* Il a également droit à un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

## OURS SANGUINAIRE

**Animal de taille G**  
**Dés de vie :** 12d8+51 (105 pv)  
**Initiative :** +1  
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)  
**Classe d'armure :** 17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16  
**Attaque de base/lutte :** +9/+23  
**Attaque :** griffes (+19 corps à corps, 2d4+10)  
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+19 corps à corps, 2d4+10), morsure (+13 corps à corps, 2d8+5)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** étreinte  
**Particularités :** odorat, vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +12, Vol +9  
**Caractéristiques :** For 31, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10  
**Compétences :** Détection +10, Natation +13, Perception auditive +10  
**Dons :** Arme de prédilection (griffes), Course, Endurance, Robustesse, Vigilance  
**Environnement :** forêts froides  
**Organisation sociale :** solitaire ou paire  
**Facteur de puissance :** 7  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre  
**Évolution possible :** 13-16 DV (taille G), 17-36 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** —



Ours sanguinaire

Cet ours imposant a des pointes osseuses à la place des sourcils et des griffes de la taille de serpes. Ses yeux brillent d'une lueur sauvage et destructrice.

Cet ours omnivore n'importune pas les créatures qui cherchent à l'éviter, mais il attaque aussitôt si l'on s'approche d'une de ses proies ou sources de nourriture. Il n'hésite pas à défoncer tout ce qui pourrait contenir quelque chose à manger.

Un ours sanguinaire peut atteindre 3,60 mètres de long et peser 4 tonnes.

## Combat

L'ours sanguinaire déchiquette ses adversaires à l'aide de ses griffes.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'ours sanguinaire doit réussir une attaque de griffe. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

## RAT SANGUINAIRE

Animal de taille P

**Dés de vie :** 1d8+1 (5 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), escalade 6 m

**Classe d'armure :** 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +0/+4

**Attaque :** morsure (+4 corps à corps, 1d4)

**Attaque à outrance :** morsure (+4 corps à corps, 1d4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** maladie

**Particularités :** odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques :** For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4

**Compétences :** Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4

**Dons :** Attaque en finesse, Vigilance

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou nuée (11-20)

**Facteur de puissance :** 1/3

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 2-3 DV (taille P), 4-6 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

Cet énorme rat est plus gros qu'un chien et il semble particulièrement vicieux. Il a une fourrure hirsute et hérissée, des yeux malveillants et une longue queue rose.

Le rat sanguinaire est détritivore, mais il peut attaquer s'il s'agit de défendre son nid ou son territoire.

Un rat sanguinaire peut atteindre plus d'un mètre de long et peser jusqu'à 25 kg.

## Combat

Il se déplace souvent en nuée et attaque sans peur, mordant ses proies à l'aide de ses incisives acérées.

**Maladie (Ext).** Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 11), temps d'incubation 1d3 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Un rat sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de natation.



Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

Le rat sanguinaire applique son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation, au lieu de celui de Force.

## REQUIN SANGUINAIRE

Animal (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 18d8+66 (147 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : nage 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 17 (-2 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +13/+27

Attaque : morsure (+18 corps à corps, 2d8+9)

Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 2d8+9)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

Particularités : odorat surdéveloppé

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +14, Vol +12

Caractéristiques : For 23, Dex 15, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +11, Natation +14, Perception auditive +12

Dons : Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Robustesse (x4), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques froids

Organisation sociale : solitaire ou banc (2-5)

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 19-32 DV (taille TG), 33-54 DV (taille Gg)

Ajustement de niveau : —

Le corps de cet immense monstre marin est effilé, avec une nageoire triangulaire sur le dos, une large bouche à la dentition mortelle et une queue en forme de croissant de lune.

Le requin sanguinaire attaque tout ce qui lui paraît comestible, même les créatures plus grandes que lui.

Ce monstrueux prédateur des mers atteint parfois une longueur de 7,50 mètres. Quant à son poids, il dépasse les 10 tonnes.

## Combat

La largeur de ses mâchoires lui permet d'avaler d'un coup toute créature plus petite que lui.

**Engloutissement (Ext).** Le requin sanguinaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit d'au moins une catégorie de taille en remportant un test de lutte opposé.

Chaque round, la créature avalée subit 2d6+6 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du requin, plus 1d8+4 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 13) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du requin se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du requin sanguinaire peut contenir deux créatures de taille G, huit de taille M ou P, trente-deux de taille TP, 128 de taille de taille Min ou 512 de taille I.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le requin sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe sa proie et peut tenter de l'engloutir lors du prochain round.

**Odorat surdéveloppé (Ext).** Le requin sanguinaire détecte ses proies à l'odeur dans un rayon de 54 mètres autour de lui. Sous l'eau, il peut sentir l'odeur du sang à plus d'un kilomètre et demi de distance.

**Compétences.** Un requin sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action

spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

## SANGLIER SANGUINAIRE

Animal de taille G

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

Initiative : —

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+17

Attaque : défenses (+12 corps à corps, 1d8+12)

Attaque à outrance : défenses (+12 corps à corps, 1d8+12)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : féroacité

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +8, Vol +8

Caractéristiques : For 27, Dex 10, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 8

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Endurance, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou troupeau (5-8)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 8-16 DV (taille G), 17-21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le sommet du dos arqué de cet énorme sanglier est aussi haut qu'un humain. Sa tête et son dos sont protégés par une armure et des pointes osseuses. Il a des défenses impressionnantes et des petits yeux de démon en furie.

Le sanglier sanguinaire est omnivore et passe la plupart de son temps à fouiller le sol, comme un cochon ordinaire. Cela ne l'empêche pas d'attaquer à vue toute créature se présentant à lui.

Un sanglier sanguinaire peut faire 3,50 mètres de long pour un poids d'une tonne.

## Combat

Le sanglier sanguinaire charge ses adversaires et tente de les éventrer à grands coups de défenses.

**Féroacité (Ext).** Le sanglier sanguinaire est un combattant tellement féroce qu'il continue à se battre sans le moindre malus même quand il est hors de combat ou mourant.

## TIGRE SANGUINAIRE

Animal de taille G

Dés de vie : 16d8+48 (120 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +12/+24

Attaque : griffes (+20 corps à corps, 2d4+8)

Attaque à outrance : 2 griffes (+20 corps à corps, 2d4+8), morsure (+14 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (2d4+4)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +13, Vol +11

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +7, Discrétion +7<sup>pe</sup>, Natation +10, Perception auditive +6, Saut +14

Dons : Arme de prédilection (griffes), Arme naturelle supérieure (griffes),

Arme naturelle supérieure (morsure), Course, Discrétion, Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 8



Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 17-32 (taille G), 33-48 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cet immense et monstrueux félin est presque aussi haut au garrot qu'un humain. Son pelage est zébré de noir et ses pattes ont la taille d'une targe.

Le tigre sanguinaire chasse tout ce qui bouge. Il suit patiemment sa proie et n'attaque que quand sa cible baisse sa garde.

Un tigre sanguinaire fait 3,60 mètres de long pour un poids de 3 tonnes.

## Combat

Le tigre sanguinaire attaque toujours en sautant sur sa proie afin de la lacérer de ses pattes arrière.

**Bond (Ext).** Lorsque le tigre sanguinaire charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le tigre sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe sa victime, qu'il peut lacérer avec ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +18 corps à corps, dégâts 2d4+4.

**Compétences.** Le tigre sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. \* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

## ANKHEG

Créature magique de taille G

Dés de vie : 3d10+12 (28 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement :

9 m (6 cases),  
creusement 6 m

Classe d'armure : 18 (-1 taille,  
+9 naturelle), contact 9,  
pris au dépouvu 18

Attaque de base/lutte :

+3/+12

Attaque : morsure (+7

corps à corps, 2d6+7  
et 1d4 d'acide)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps,  
2d6+7 et 1d4 d'acide)

Espace occupé/allonge : 3 m / 1,50 m

Attaques spéciales : crachat acide, étreinte

Particularités : perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m),  
vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 1, Sag 13, Cha 11

Compétences : Détection +3, Escalade +8, Perception auditive +4

Dons : Robustesse, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4 DV (taille G), 5-9 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Dans une explosion de terre et de pierre émerge devant vous un gros insecte au corps segmenté dont les minces et longues pattes s'achèvent par des griffes acérées. Son corps est entièrement couvert d'une carapace de chitine brune. Situés au-dessus de puissantes mandibules, ses yeux noirs et brillants vous dévisagent.

L'ankheg est une créature souterraine qui aime particulièrement la chair fraîche.

Un ankheg possède six pattes et certains sont plutôt jaunes que bruns. Long de 3 mètres environ, il pèse dans les 400 kg.

L'ankheg creuse à l'aide de ses pattes et de ses mandibules. Il ne laisse habituellement aucune galerie utilisable derrière lui, mais peut construire un tunnel s'il se déplace à demi-vitesse. Ces tunnels s'enfoncent généralement à une douzaine de mètres de profondeur sous la terre riche des forêts ou des champs cultivés. Ces tunnels font 1,50 mètre de large et entre 18 et 45 mètres de long (1d10+5 x 3 mètres). Les deux extrémités élargies servent de chambres temporaires dans lesquelles la créature mange, dort ou hiberne.

Bien que capable de se nourrir de n'importe quelle matière organique en décomposition, l'ankheg préfère la viande, de préférence fraîchement tuée. Même s'il tue parfois un fermier ou deux quand il est affamé, il a un impact très positif sur les cultures. En effet, ses galeries aèrent le sol et permettent une meilleure irrigation, tandis que ses déchets organiques constituent un excellent engrais.

## COMBAT

Généralement, l'ankheg reste tapi sous la surface (entre 1,50 et 3 mètres de profondeur) jusqu'à ce que ses antennes détectent l'approche d'une proie, il jaillit alors tel un diable de sa boîte (considérez qu'il s'agit d'une charge, sans toutefois que l'ankheg ait à se déplacer d'au moins 3 mètres en ligne droite).

Plusieurs ankhegs peuvent partager le même territoire, mais ils ne s'allient jamais. Quand ils attaquent ensemble, ils choisissent chacun une cible différente, sauf si ces dernières ne sont pas assez nombreuses. Dans ce cas,

deux ankhegs peuvent se disputer la même proie.

**Crachat acide (Ext).** Ligne de 9 mètres de long, une fois toutes les 6 heures, dégâts 4d4 d'acide, jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts. Lorsque l'ankheg utilise cette attaque, il épuise sa réserve d'acide pour 6 heures et ne peut plus cracher pendant ce temps-là. Il cesse également d'infliger des dégâts d'acide à chaque morsure.

L'ankheg n'utilise ce pouvoir que s'il ressent une frustration extrême ou s'il se sent

en grand danger. En règle générale, il crache après avoir perdu plus de la moitié de ses points de vie ou s'il ne parvient pas à saisir sa proie.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'ankheg doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si l'ankheg est blessé après avoir attrapé une victime, il se replie en reculant dans son tunnel (à sa vitesse au sol, pas à sa vitesse de creusement), emmenant son repas avec lui.

## ARACHNÉA

Créature magique (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 3d10+6 (22 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), escalade 7,50 m

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépouvu 11

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d6 et venin) ; ou toile (+4 distance)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d6 et venin) ; ou toile (+4 distance)

Espace occupé/allonge : 1,50 m / 1,50 m

Attaques spéciales : sorts, toile, venin

Particularités : change-forme, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +4





**Caractéristiques :** For 11, Dex 15, Con 14, Int 14, Sag 13, Cha 14  
**Compétences :** Concentration +8, Détection +6, Escalade +14, Évasion +5, Perception auditive +6, Saut +13  
**Dons :** Attaque en finesse, Science de l'initiative, Volonté de fer  
**Environnement :** forêts tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire ou colonie (3-6)  
**Facteur de puissance :** 4  
**Trésor :** pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux  
**Alignement :** généralement neutre  
**Évolution possible :** par une classe de personnage  
**Ajustement de niveau :** +4

*La créature ressemble à une araignée monstrueuse, mais elle a deux petits membres évoquant des bras humains sous les mandibules.*

L'arachnéa est une araignée intelligente capable de lancer des sorts et de changer d'apparence. Sous sa forme naturelle, elle ressemble à une grosse araignée dont le corps arqué est un peu plus grand qu'un torse humain. Deux mandibules jaillissent de l'avant de son corps, sous lesquelles poussent deux bras fins d'une soixantaine de centimètres de long. Chaque bras s'achève par un pouce à deux articulations et quatre doigts aux nombreuses phalanges.

Une arachnéa pèse environ 75 kg. La bosse sur son dos contient son cerveau.

L'arachnéa parle le commun et le sylvestre.

## COMBAT

Cette créature évite le combat direct autant que possible, préférant s'appuyer sur ses toiles et ses sorts. Elle s'attaque en priorité aux adversaires les plus agressifs, cherchant à les distraire ou à les immobiliser en priorité. Elle enlève souvent ses proies afin de les échanger contre rançon.

**Sorts.** L'arachnéa lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 3. Elle préfère les illusions et les charmes, et évite les sorts de feu.

**Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde 12 + niveau de sort) :** niveau 0 : détection de la magie, hétélement, lumière, résistance, son imaginaire ; 1<sup>er</sup> niveau : armure de magie, image silencieuse, sommeil.

**Toile (Ext).** Sous forme d'araignée ou d'hybride (voir ci-dessous), l'arachnéa peut projeter une toile jusqu'à 3 fois par jour. Cette attaque est similaire au lancer de filet, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et n'est efficace que contre les créatures de taille G ou moins. La toile se fixe aux solides, interdisant toute possibilité de s'en défaire.

Une créature enchevêtrée dans une toile peut s'en échapper, en réussissant un test d'Évasion (DD 13) ou la déchirer avec un test de Force (DD 17). Les DD des tests sont liés à la Constitution et celui du test Force comprend un bonus racial de +4. La toile a 6 points de résistance ; le feu lui inflige des dégâts doublés.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Change-forme (Sur).** La forme naturelle de l'arachnéa est celle d'une araignée monstrueuse de taille M. Elle peut se transformer en un unique humanoïde de taille M ou P. L'arachnéa prend toujours la même apparence et les mêmes attributs, un peu comme pour un lycanthrope. Sous forme humanoïde, l'arachnéa ne peut utiliser sa morsure, ses toiles ou son venin.

La deuxième forme est celle d'un hybride mi-humoïde mi-araignée, de taille M. Sous forme hybride, elle ressemble à première vue à un humanoïde, mais un test de Détection réussi (DD 18) révèle ses crocs et orifices à soie. Sous cette forme, elle peut utiliser sa morsure, ses toiles et son venin, mais aussi se servir d'armes ou porter une armure. Sa forme hybride a une vitesse au sol de 9 mètres (6 cases).

L'arachnéa conserve son aspect jusqu'à ce qu'elle décide d'en changer. Ses métamorphoses ne peuvent pas être dissipées, et elle ne reprend pas sa forme naturelle en mourant. Par contre, le sort *vision lucide* révèle sa véritable apparence si elle se présente sous forme d'humanoïde ou d'hybride.

**Compétences.** Une arachnéa bénéficie d'un bonus racial de +2 sur les tests de Détection, Perception auditive et Saut. Elle bénéficie de plus d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade même si elle est pressée ou menacée.

## ARACHNOPHAGE

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 4d10+20 (42 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 18 m (bonne)

**Classe d'armure :** 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +4/+13

**Attaque à outrance :** dard (+8 corps à corps, 1d8+5 plus venin)

**Attaque à outrance :** dard (+8 corps à corps, 1d8+5 plus venin) et mandibules (+3 corps à corps, 1d8+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** implantation, venin

**Particularités :** liberté de mouvement, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +9, Vol +2

**Caractéristiques :** For 21, Dex 13, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences :** Détection +11, Perception auditive +10

**Dons :** Esquive, Vigilance

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 5-12 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Ce prédateur ressemble à un frelon géant doté de quatre pattes et d'énormes ailes de chauve-souris.*

L'arachnophage a un caractère qui correspond parfaitement à sa vilaine apparence. Certaines races aiment toutefois l'appivoiser pour en faire une effrayante monture volante. Ainsi, un groupe de bandits montés sur ce genre de créatures est redoutable. Il tire son nom du fait que, n'étant pas gêné par les toiles d'araignées, il a tendance à pondre ses œufs dans le corps de créatures monstrueuses (généralement des araignées).

L'arachnophage fait 3 mètres de long et 1,20 mètre de haut. Son envergure est d'environ 3 mètres et il pèse dans les 2 tonnes.

## COMBAT

L'arachnophage se bat à l'aide de son dard venimeux et de ses puissantes mandibules. Sa tactique habituelle consiste à piquer sa victime et à s'en





éloigner, restant hors de portée jusqu'à ce que le venin fasse effet. Il déteste laisser échapper ses proies, et les créatures qui l'agressent avec des sorts ou des armes de jet s'exposent généralement à une terrible contre-attaque.

**Implantation (Ext).** La femelle de l'arachnophage pond ses œufs dans le corps de créatures paralysées de taille G ou plus. Les jeunes émergent six semaines plus tard, après avoir dévoré leur hôte de l'intérieur.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial : aucun, effet secondaire : paralysie pendant 1d8+5 semaines. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Liberté de mouvement (Sur).** L'arachnophage bénéficie en permanence d'un pouvoir équivalent au sort *liberté de mouvement*, niveau 12 de lanceur de sorts. Quand l'arachnophage fait office de monture, cette protection ne s'étend pas à son cavalier.

**Compétences.** L'arachnophage bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.

## DRESSAGE D'ARACHNOPHAGE

Pour pouvoir dresser un arachnophage de manière à en faire une monture volante, il est nécessaire de réussir un test de Dressage (DD 25). Son dressage demande six semaines de travail. Il peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut le faire que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf d'arachnophage vaut 2 000 po sur le marché, un jeune 3 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 3 000 po pour apprivoiser une telle créature, et il faut posséder une selle exotique pour pouvoir la monter.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 153 kilos, intermédiaire de 153 à 306 kilos, et lourde de 306 à 460 kilos.

## ARAIGNÉE DE PHASE

Créature magique de taille G

Dés de vie : 5d10+15 (42 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +5/+12

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : forme éthérée, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con 16, Int 7, Sag 13, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +4, Escalade +11

Dons : Attaque spéciale renforcée (venin), Science de l'initiative

Environnement : collines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6-8 DV

(taille G), 9-15 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cette créature ressemble à une araignée géante, dont la tête serait largement disproportionnée. Son dos et ses pattes sont parsemés de taches blanches, grises et bleues. Ses huit yeux sont argentés.

L'araignée de phase est un prédateur très agressif qui n'a besoin que de quelques instants pour passer du plan Éthéré au plan Matériel, où elle vient chercher ses proies.

Elle fait en moyenne 2,40 mètres de long et pèse dans les 350 kilos.

## COMBAT

L'araignée de phase est originaire du plan Matériel, dans lequel elle réside. Néanmoins, quand elle repère une proie, elle passe dans le plan Éthéré afin de la surprendre. Elle se matérialise le temps de mordre, puis repart aussitôt dans le plan Éthéré.

**Forme éthérée (Sur).** L'araignée de phase n'a besoin que d'une action libre pour passer du plan Éthéré au plan Matériel, et une action de mouvement lui suffit pour effectuer le trajet inverse (elle peut également repartir dans le plan Éthéré durant une action de mouvement). Ces détails exceptés, ce pouvoir est similaire au sort *forme éthérée* (niveau 15 de lanceur de sorts).

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** L'araignée de phase bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

## ARCHON

Les archons sont des célestes originaires du plan de Céleste. Ils assument volontairement la défense de ce plan et se considèrent comme les protecteurs des innocents et des âmes n'ayant pas été teintées par le Mal. Ils sont les ennemis jurés des fiélons (les habitants des plans inférieurs) et plus particulièrement des démons.

Les archons parlent le céleste, l'inférieur et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

## Combat

Les archons n'attaquent jamais sans provocation (mais leur zèle excessif peut les inciter à en voir là où il n'y en a pas). Ils évitent de faire du mal aux autres créatures d'alignement bon, qu'ils se contentent d'assommer ou de mettre hors de combat à l'aide de leurs pouvoirs magiques s'ils n'ont d'autre choix que de les affronter. Néanmoins, leur colère est terrible à voir, et nul n'est alors à l'abri quel que soit son alignement.

Les archons préfèrent affronter leurs adversaires au contact, si cela leur paraît prudent. S'ils se savent en infériorité, ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour rééquilibrer le combat en leur faveur (généralement en appliquant des tactiques de type guérilla ou en restant en retrait pour mieux affaiblir l'ennemi à l'aide de leur magie avant de venir au contact).

**Traits des archons.** Les archons possèdent les traits raciaux suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

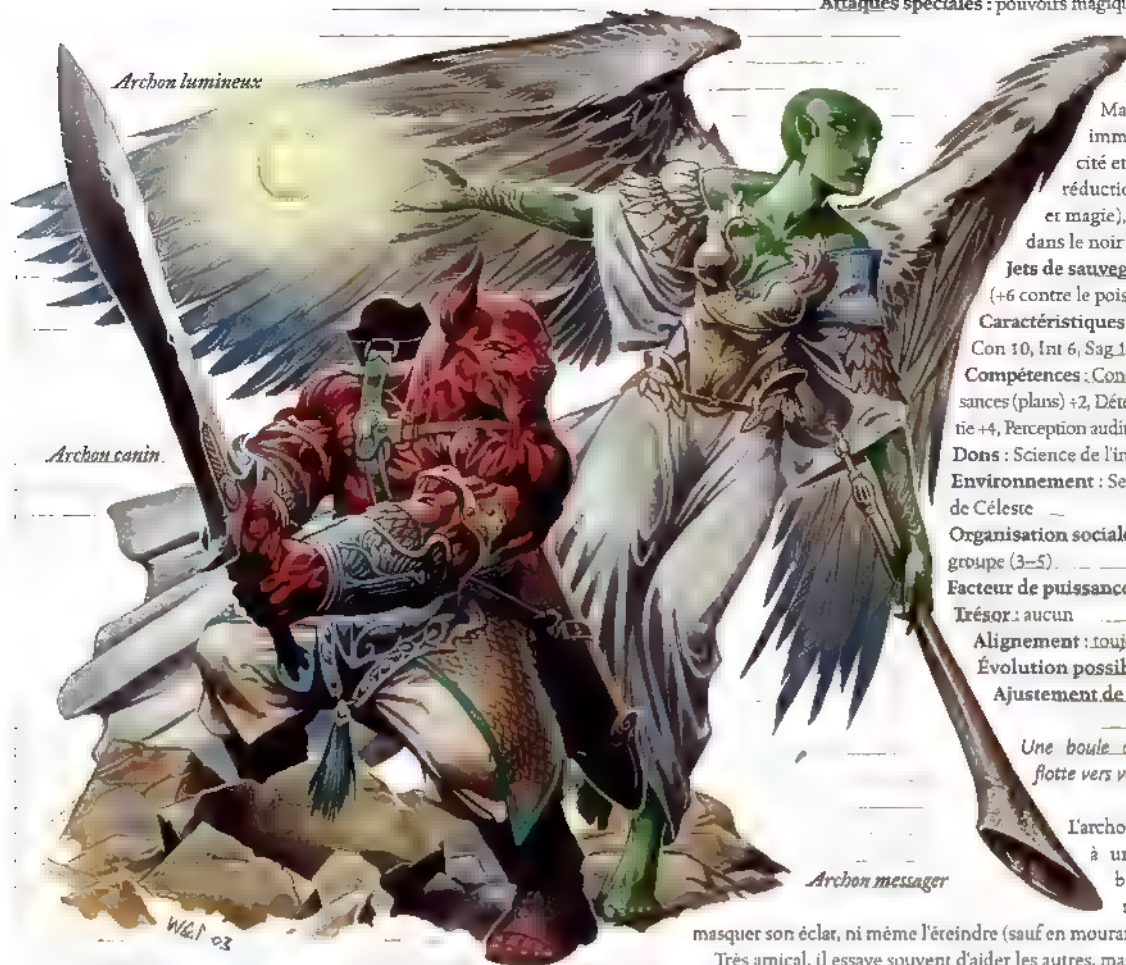
- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

- **Aura de menace (Sur).** Une aura extrêmement intimidante entoure tout archon en colère. Les créatures hostiles se trouvant à 6 mètres ou moins de distance doivent réussir un jet de Volonté pour résister à son effet (le DD varie en fonction du type d'archon, est lié au Charisme et comprend un bonus racial de +2). En cas d'échec, la créature subit un malus de moral de -2 à ses attaques à sa CA et à ses jets de sauvegarde pendant



Araignée de phase





**Particularités :** aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal et magie), téléportation, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +2 (+6 contre le poison), Vol +2

**Caractéristiques :** For 1, Dex 11,

Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 10

**Compétences :** Concentration +4, Connaissances (plans) +2, Détection +4, Diplomatie +4, Perception auditive +4, Psychologie +4

**Dons :** Science de l'initiative

**Environnement :** Sept Paradis Ascendants, de Céleste

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (3-5)

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours loyal bon

**Évolution possible :** 2-4 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** —

Une boule de lumière condensée flotte vers vous.

L'archon lumineux ressemble à une bulle de lumière brillant comme une torche. Il ne peut pas

masquer son éclat, ni même l'éteindre (sauf en mourant).

Très amical, il essaye souvent d'aider les autres, mais son corps gazeux ne lui permet pas de prodiguer la moindre assistance matérielle. Il s'exprime d'une voix douce et mélodieuse.

## Combat

L'archon lumineux n'a guère de raison de venir au contact des créatures qui lui veulent du mal. Généralement, il s'approche juste assez pour pouvoir utiliser son aura de menace, puis se bat à l'aide de ses rayons de lumière. Il préfère se concentrer sur un seul adversaire afin de réduire au plus vite le nombre des ennemis auxquels il lui faut faire face.

**Pouvoirs magiques.** Aide, détection du Mal et flamme éternelle, à volonté. Niveau 3 de lanceur de sorts.

**Rayons de lumière (Ext).** Les rayons de lumière d'un archon lumineux ont une portée de 9 mètres. Cette attaque ignore toutes les formes de réduction des dégâts.

**Aura de menace (Sur).** Jet de Volonté DD 12 pour annuler.

## ARCHON CANIN

Cet humanoïde à tête de chien possède une musculature impressionnante. Il semble à la fois serein et prêt à agir. Il porte une épée à deux mains dans le dos et son visage exprime intelligence et compassion.

Cet archon a le corps d'un humain musclé et la tête d'un chien. Chaque fois que possible, il fait sienne la cause des créatures incapables de se défendre contre les forces du Mal.

Sa largeur d'épaules et ses poings solides annoncent clairement qu'il est plus que capable de s'occuper de ses ennemis, et ses jambes musclées garantissent à ces derniers qu'ils n'iraient pas bien loin s'ils voulaient fuir.

## Combat

Quand l'archon canin doit se battre, il le fait de bon cœur. Il préfère utiliser ses armes naturelles, mais se sert parfois d'une épée à deux mains.

une journée entière, ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à frapper l'archon qui génère l'aura. Une créature résistant à ce pouvoir ou parvenant à toucher l'archon ne peut plus être affectée par l'aura de menace dudit archon pendant une journée entière.

- Immunité contre l'électricité et la pétrification.
- Bonus racial de +4 sur les jets de sauvegarde contre le poison.
- Cercle magique contre le Mal (Sur). Tous les archons sont protégés par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans les profils ci-dessous.)
- Téléportation (Sur). Les archons peuvent utiliser un effet semblable à *téléportation suprême* à volonté, comme le sort du même nom au niveau 14 de lanceur de sorts, si ce n'est qu'ils ne peuvent transporter que 25 kg en plus d'eux-mêmes.
- Don des langues (Sur). Les archons peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

## ARCHON LUMINEUX

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille P

Dés de vie : 1ds (4 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaite) (12 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +4 naturelle), contact 11, pris au

dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/-8

Attaque : rayon de lumière (+2 contact à distance, 1d6)

Attaque à outrance : 2 rayons de lumière (+2 contact à distance, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m



<b>Archon canin</b>	
<b>Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M</b>	
Dés de vie:	6d8+6 (33 pv)
Initiative:	+4
Vitesse de déplacement:	12 m (8 cases)
Classe d'armure:	19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte:	+6/+8
Attaque:	morsure (+8 corps à corps, 1d8+2); ou épée à deux mains (+8 corps à corps, 2d6+3/19-20) morsure (+8 corps à corps, 1d8+2), coup (+3 corps à corps, 1d4+1); ou épée à deux mains (+8/+3 corps à corps, 2d6+3/19-20), morsure (+3 corps à corps, 1d8+1)
Espace occupé/allonge:	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales:	pouvoirs magiques
Particularités:	aura de menace, cercle magique contre le Mal, change-forme, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, odorat, réduction des dégâts (10/Mal), téléportation, résistance à la magie (16), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde:	Réf +5, Vig +6 (+10 contre le poison), Vol +6
Caractéristiques:	For 15, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 13, Cha 12
Compétences:	Concentration +10, Déplacement silencieux +9, Détection +10, Diplomatie +3, Discrétion +9°, Perception auditive +10, Psychologie +10, Saut +15, Survie +10° (+12 pour suivre des traces)
Don:	Attaque en puissance, Pistage, Science de l'initiative
Environnement:	Sept Paradis Ascendants de Céleste
Organisation sociale:	solitaire, paire ou groupe (3-5)
Facteur de puissance:	4
Trésor:	pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux
Alignement:	toujours loyal bon
Évolution possible:	7-9 DV (taille M), 10-18 DV (taille G)
Ajustement de niveau:	+5

Les armes naturelles de l'archon canin, ainsi que les armes manufacturées, qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques.** Aide, détection du Mal, flamme éternelle et message, à volonté. Niveau 6 de lanceur de sorts.

**Aura de menace (Sur).** Jet de Volonté DD 16 pour annuler.

**Change-forme (Sur).** L'archon canin peut se transformer en n'importe quel canidé de taille M à G. Sous cette forme, il perd ses attaques de morsure, de coup et d'épée à deux mains, mais obtient l'attaque de morsure de sa nouvelle forme. En ce qui concerne ce pouvoir, les canins comprennent tous les chiens et les loups de type animal.

**Compétences.** ° Sous forme de canidé, l'archon canin obtient un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discrétion et de Survie.

## ARCHON CANIN HÉROÏQUE

L'archon canin héroïque est un puissant champion de la cause du Bien, entièrement dévoué à la poursuite et à la destruction des forces du Mal sous toutes leurs formes.

### Combat

Un archon canin héroïque développe au fil du temps un goût pour ses armes, et il les utilise plus souvent que ses morsures et coups.

**Châtiment du Mal (Sur).** Trois fois par jour, un archon canin héroïque peut porter une attaque de corps à corps normale avec un bonus de +3 sur le jet d'attaque et de +11 sur le jet de dégâts, si la cible est d'alignement mauvais.

**Pouvoirs magiques.** Aide, détection du Mal, flamme éternelle et message, à volonté. Niveau 6 de lanceur de sorts.

**Aptitudes de paladin.** Aura de Bien, aura de bravoure, destrier de paladin (dragon de bronze adolescent) détection du Bien, grâce divine, guérison des maladies (2/semaine), imposition des mains (33 points/jour), santé divine.

## Archon canin héroïque, paladin de niveau 11

<b>Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M</b>	
6d8+6 plus 11d10+33 (143 pv)	
+4	
9 m en harnois (6 cases), vitesse de base 12 m	
30 (+9 naturelle, +11 harnois +3), contact 10, pris au dépourvu 30	
+17/+22	
épée à deux mains en fer froid +2 (+25 corps à corps, 2d6+9/19-20); ou morsure (+22 corps à corps, 1d8+5)	
épée à deux mains en fer froid +2 (+25/+20/+15/+10 corps à corps, 2d6+9/19-20), morsure (+17 corps à corps, 1d8+2); ou morsure (+22 corps à corps, 1d8+5), coup (+3 corps à corps, 1d4+2)	
1,50 m/1,50 m	
châtiment du Mal, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants (6/jour), sorts	
aptitudes de paladin, aura de menace, cercle magique contre le Mal, change-forme, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, forme, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, odorat, réduction des dégâts (10/Mal), téléportation, résistance à la magie (27), vision dans le noir (18 m)	
Réf +11, Vig +18 (+22 contre le poison), Vol +13	
For 21, Dex 10, Con 16, Int 8, Sag 14, Cha 16	
Concentration +20, Détection +10, Diplomatie +19, Discrétion +2°, Équitation +14, Perception auditive +10, Psychologie +19, Saut +0, Survie +2°	
Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque au galop, Combat monté, Pistage, Prestige, Science de l'initiative	
Sept Paradis Ascendants de Céleste	
solitaire ou monté sur un dragon de bronze adolescent	
16	
toujours loyal bon	
par un classe de personnage	
+5	

**Aura de menace (Sur).** Le DD du jet de Volonté est modifié (DD 16) en raison de sa valeur de Charisme plus élevée.

**Change-forme (Sur).** L'archon canin héroïque peut se transformer en n'importe quel canidé de taille M à G. Sous cette forme, il perd ses attaques de morsure, de coup et d'épée à deux mains, mais obtient l'attaque de morsure de sa nouvelle forme. En ce qui concerne ce pouvoir, les canins comprennent tous les chiens et les loups de type animal.

**Compétences.** ° Sous forme de canidé, l'archon canin obtient un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discrétion et de Survie.

## Monture d'un archon canin héroïque

Au cours de leurs aventures, de nombreux archons canins héroïques se lient d'amitié avec des dragons de bronze, qui peuvent alors leur servir de montures. La relation entre le dragon et son cavalier céleste est encore plus profonde qu'entre un paladin et son destrier. Ce sont non seulement des alliés naturels, mais aussi des amis, comme on peut s'y attendre de la part de deux puissants seryiteurs de la justice cosmique. Le dragon de bronze adolescent obtient 2 DV supplémentaires, 4 points de Force, 4 points de bonus d'armure naturelle à la CA, l'esquive extraordinaire et un bonus de +3 mètres en vitesse pour toutes ses formes de déplacement. Contrairement à un destrier de paladin, le dragon ne dispose pas du pouvoir d'injonction sur les autres créatures de son type.

## Personnages archons canins

Voici les traits raciaux des archons canins :

- +4 en Force, +2 en Constitution, +2 en Sagesse, +2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un archon canin est de 12 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un archon canin débute avec six niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 6d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +6 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +5, Vigueur +5 et Volonté +5.



- **Compétences raciales.** Les niveaux d'Extérieur d'un archon canin lui donnent un nombre de points de compétence égal à  $9 \times (8 + \text{modificateur d'Int})$ . Ses compétences raciales sont Concentration, Déplacement silencieux, Détection, Diplomatie, Discretion, Perception auditive, Psychologie, Saut et Survie.
- **Dons raciaux.** Les niveaux d'Extérieur d'un archon canin lui donnent trois dons.
- **Bonus d'armure naturelle de +2.**
- **Armes naturelles.** Morsure (1d6) et coup (1d4).
- **Traits des archons.** (Voir page 22). Aura de menace (jet de Volonté de DD 15 + modificateur de Cha du personnage), cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, téléportation, vision dans le noir (18 m).
- **Attaques spéciales** (voir ci-dessus). Pouvoirs magiques.
- **Particularités** (voir ci-dessus). Change-forme, odorat, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à la magie (16 + niveaux de classe).
- **Langages.** D'office : céleste. Supplémentaires : commun, draconien, infernal.
- **Classe de prédilection.** Rôdeur.
- **Ajustement de niveau.** +5.

## ARCHON MESSAGER

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M

Dés de vie : 12d8+72 (126 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 27 (+3 Dex, +14 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+17

Attaque : épée à deux mains +4 (+21 corps à corps, 2d6+11/19-20)

Attaque à outrance : épée à deux mains +4 (+21/+16/+11 corps à corps, 2d6+11/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts, trompe

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), téléportation, résistance à la magie (29), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +11

Caractéristiques : For 20, Dex 17, Con 23, Int 16, Sag 16, Cha 16

Compétences : Concentration +21, Connaissances (un au choix) +18.

Déplacement silencieux +18,  
Détection +18, Diplomatie +20,  
Dressage +18, Équitation +20,  
Évasion +18, Maîtrise des  
cordes +3 (+5 pour ligo-  
ter), Perception  
auditive +18, Psychologie  
+18, Représentation  
(instruments à vent) +18

Dons : Attaque en puissance,  
Attaques réflexes, Combat en  
aveugle, Enchaînement, Science  
de l'Initiative

Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-5)

Facteur de puissance : 14

Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux  
(x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible :

13-18 DV (taille M),

19-36 DV (taille G)

Ajustement de

niveau : +8

Cet elfe ailé à la

peau verte est d'une beauté à couper le souffle. Il porte une lourde trompe d'argent dont sort une musique perçante à fendre l'âme.

Comme son nom l'indique, c'est un héraut ou un messager céleste, même si ses facultés martiales sont plus que considérables. Il ne se déplace jamais sans sa trompe rutilante, qui fait près de 1,80 mètre de long.

## Combat

Détestant combattre au contact, cet archon préfère éliminer ses adversaires le plus rapidement possible puis reprendre sans tarder la mission qui lui a été confiée. Néanmoins, s'il est obligé de prendre part à une longue bataille, il n'hésite pas à se servir de sa trompe et à utiliser tous ses pouvoirs pour éliminer l'ennemi.

Les armes naturelles de l'archon messager, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques.** Détection du Mal, flamme éternelle et message à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts.

**Sorts.** L'archon messager peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 14. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Destruction, Guerre et Loi ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

**Exemple de sorts de prêtre préparés** (6/7/7/6/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) : niveau 0 : détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, résistance (x2) ; 1<sup>er</sup> niveau : bénédiction (x2), bouclier de la foi, faveurs divines (x2), protection contre le Chaos\*, sanctuaire ; 2<sup>e</sup> niveau : aide\*, force de taureau (x2), consécration, restauration partielle, sagesse du hibou (x2) ; 3<sup>e</sup> niveau : cercle magique contre le Chaos\*, lumière du jour, négation de l'invisibilité, panoplie magique, protection contre les énergies destructrices (x2) ; 4<sup>e</sup> niveau : châtiment sacré\*, immunité contre les sorts, neutralisation du poison, puissance divine, renvoi ; 5<sup>e</sup> niveau : changement de plan, rappel à la vie, rejet du Mal\*, soins légers de groupe ; 6<sup>e</sup> niveau : annihilation de mort-vivant, bannissement, barrière de lames, guérison suprême ; 7<sup>e</sup> niveau : décret\*, parole sacrée, soins importants de groupe.

\* Sort de domaine. Domaines : Bien et Loi.

**Trompe (Sur).** La trompe de l'archon messager produit des notes d'une pureté inouïe, capables d'immobiliser quiconque les entend (si l'archon le souhaite). Dans ce cas, toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 30 mètres (archons exceptés) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de se retrouver paralysées pendant 1d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. L'archon messager peut également transformer sa trompe en épée à deux mains +4 par une action libre.

Si la trompe est volée, elle perd tout son éclat et tous ses pouvoirs jusqu'à ce que l'archon messager la récupère. Et malheur au voleur quand le propriétaire de l'instrument le retrouve.

**Aura de menace (Sur).** Jet de Volonté DD 21 pour annuler.

## ARRAWAK

Le long corps sinueux de cette créature fait penser à celui d'un serpent.

Son cou est très allongé, de même que sa queue. Il a deux paires d'ailes couvertes de plumes, l'une sur le dos, l'autre sur le ventre. La majeure partie de son corps est couverte d'écailles bleu irisé, et quelques touffes de plumes jaunes poussent à la base du cou et de la queue. Sa tête s'orne d'un bec noir dentelé et de deux paires d'yeux, une au-dessus du bec, l'autre en dessous.

L'arrawak est un prédateur et un charognard originaire du plan de l'Air. Il ne cesse jamais de voler, ce qui en fait un redoutable combattant dans les airs. L'arrawak ne se pose jamais. Il vole dès sa naissance et continue de battre des ailes même quand il mange ou dort. En contorsionnant son corps souple et en modulant la





	Petit arrawak	Arrawak adulte	Arrawak ancien
	Extérieur (Air, extraplanaire) de taille P	Extérieur (Air, extraplanaire) de taille M	Extérieur (Air, extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	3d8+3 (16 pv)	7d8+7 (38 pv)	15d8+45 (112 pv)
Initiative :	+5	+5	+5
Vitesse de déplacement :	vol 18 m (parfaite) (12 cases)	vol 18 m (parfaite) (12 cases)	vol 18 m (parfaite) (12 cases)
Classe d'armure :	20 (+1 taille, +5 Dex, +4 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 15	21 (+5 Dex, +6 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 16	22 (-1 taille, +5 Dex, +8 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+3/+0	+7/+9	+15/+25
Attaque :	rayon électrique (+9 contact à distance, 2d6); ou morsure (+9 corps à corps, 1d6+1)	rayon électrique (+12 contact à distance, 2d8); ou morsure (+12 corps à corps, 1d8+3)	rayon électrique (+19 contact à distance, 2d8); ou morsure (+21 corps à corps, 2d6+9)
Attaque à outrance :	rayon électrique (+9 contact à distance, 2d6); ou morsure (+9 corps à corps, 1d6+1)	rayon électrique (+12 contact à distance, 2d8); ou morsure (+12 corps à corps, 1d8+3)	rayon électrique (+19 contact à distance, 2d8); ou morsure (+21 corps à corps, 2d6+9)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	rayon électrique	rayon électrique	rayon électrique
Particularités :	immunité contre l'acide, l'électricité et le poison, résistance au feu et au froid (20), vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide, l'électricité et le poison, résistance au feu et au froid (20), vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide, l'électricité et le poison, résistance au feu et au froid (20), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +4, Vol +4	Réf +10, Vig +6, Vol +6	Réf +14, Vig +12, Vol +10
Caractéristiques :	For 12, Dex 21, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 13	For 14, Dex 24, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 13	For 22, Dex 21, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 13
Compétences :	Connaissances (plans) +6, Déplacement silencieux +11, Détection +7, Diplomatie +3, Évasion +11, Fouille +6, Maîtrise des cordes +5, (+7 pour ligoter), Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +7 (+9 pour suivre des traces, +9 dans le plan de l'Air)	Connaissances (plans) +10, Déplacement silencieux +15, Détection +11, Diplomatie +3, Évasion +15, Fouille +10, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +11, Psychologie +11, Survie +11 (+13 pour suivre des traces, +9 dans le plan de l'Air)	Connaissances (plans) +18, Déplacement silencieux +23, Détection +21, Diplomatie +3, Évasion +23, Fouille +18, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +21, Psychologie +19, Survie +19 (+21 pour suivre des traces, +21 dans le plan de l'Air)
Dons :	Attaque en finesse, Esquive	Attaque en finesse, Attaque en vol, Esquive	Arme de prédilection (morsure) <sup>8</sup> , Attaque en finesse, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Vigilance
Environnement :	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air
Organisation sociale :	solitaire ou nichée (2-4)	solitaire ou nichée (2-4)	solitaire ou nichée (2-4)
Facteur de puissance :	3	5	8
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	4-6 DV (taille P)	8-14 DV (taille M)	16-24 DV (taille G), 25-32 DV (taille Gg)
Ajustement de niveau :	—	—	—

cadence de ses battements d'ailes, il peut voler à sa vitesse maximale dans toutes les directions.

Ses œufs sont naturellement en état de lévitation. La femelle en pond 2d4 dans les airs et attend qu'ils éclosent. Elle les protège et les regroupe si le vent les éparpille, mais ne s'en occupe pas davantage ; elle n'éprouve pas le besoin de les couvrir.

Un petit arrawak (c'est-à-dire jusqu'à dix ans) mesure environ 1,50 mètre du bec au bout de la queue, le corps comptant pour un tiers du total. Son envergure dépasse à peine les 2 mètres et il pèse une dizaine de kilogrammes.

À l'âge adulte (de dix à quarante ans), il mesure 3 mètres de long, pour une envergure de 5 mètres et un poids de 50 kg.

Enfin, un ancien (de quarante à soixante-quinze ans) fait 6 mètres de long pour une envergure de 9 mètres et un poids de 400 kg.

Ce monstre parle l'aérien, mais est d'un naturel peu communicatif.

## COMBAT

Perpétuellement affamé, l'arrawak défend son territoire avec la dernière énergie. Il attaque presque toutes les créatures qu'il croise, soit pour les dévorer, soit pour chasser ce qu'il perçoit comme un rival. Son arme principale est un rayon électrique tiré par sa queue. Il peut également mordre ses adversaires, mais préfère rester à distance.

**Rayon électrique (Sur).** L'arrawak peut tirer ce rayon une fois par round, jusqu'à une portée de 15 mètres.

**Vitesse de déplacement :** 10,50 m en armure de peau (7 cases) ; vitesse de base 15 m

**Classe d'armure :** 20 (-2 taille, +1 Dex, +3 armure de peau, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +10/+26

**Attaque :** morgenstern (+16 corps à corps, 3d6+8) ; ou rocher (+9 distance, 2d6+8)

**Attaque à outrance :** morgenstern (+12/+7 corps à corps, 3d6+8), 2 morgenstern (+12 corps à corps, 3d6+4), morsure (+13 corps à corps, 2d8+4 et venin) ; ou rocher (+5 distance, 2d6+8), 2 rochers (+5 distance, 2d6+4)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales :** venin

**Particularités :** vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +2, Vol +10

**Caractéristiques :** For 26, Dex 13, Con 21, Int 7, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Détection +7, Escalade +9, Perception auditive +7, Saut +18

**Dons :** Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Enchaînement, Vigilance

**Environnement :** collines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4) ou tribu (7-12)

**Facteur de puissance :** 8

**Trésor :** 50% de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** souvent chaotique mauvais

**Évolution possible :** 15-28 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** +5

## ATH-ATCH

**Aberration de taille TG**

**Dés de vie :** 14d8+70 (133 pv)

**Initiative :** +1

Ce géant corpulent est habillé de haillons et de fourrures crasseux. Il est doté d'un troisième bras implanté au milieu de la poitrine. De sa bouche large s'échappe en permanence un filet de salive. Deux défenses incurvées comme celles d'un sanglier jaillissent de sa mâchoire inférieure. Il a des



yeux minuscules, un petit nez et des oreilles disproportionnées : l'une est énorme, l'autre presque invisible.

Ce monstre au nom imprononçable est un bipède énorme et difforme. D'une force colossale, l'ath-atch peut réduire en bouillie la quasi-totalité des créatures de quelques coups de massue.

Ne se lavant quasiment jamais, un ath-atch dégage une odeur insupportable. À l'âge adulte, il atteint les 5,50 mètres de haut pour un poids de 2.250 kg.

L'ath-atch apprécie les gemmes et cristaux en tout genre. Il glisse souvent des bracelets à ses doigts, attache des colliers autour de ses poignets, bref, se pare de tous les bijoux possibles et imaginables. Il passe parfois des heures entières à les polir et à les admirer. Les deux autres sujets qui le passionnent sont la nourriture et la violence. Il déteste les géants des collines et les attaque à vue, sauf quand ceux-ci ont le bénéfice du nombre. Par contre, il redoute les autres géants et la plupart des créatures de taille IG ou plus.

Il parle un dialecte grossier dérivé du géant.

## COMBAT

L'ath-atch charge au contact sauf si ses adversaires sont trop loin, auquel cas il les bombarde de rochers. Il tente parfois de renverser ses ennemis en armure pour atteindre les cibles moins protégées et qui se croyaient à l'abri derrière les guerriers. Ses premières attaques sont portées au hasard sur les créatures qui l'entourent. Puis, au bout de quelques rounds, il les concentre sur ceux qui lui font le plus mal, réservant sa morsure venimeuse à ses plus redoutables adversaires.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 22) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## AZER

**Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille M**

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv).

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m en armure d'écailles (4 cases) ; vitesse de base 9 m

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +6 naturelle, +4 armure d'écailles, +2 écu), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : marteau de guerre (+3, corps à corps, 1d8+1/x3 et 1 de feu) ; ou épieu (+3 distance, 1d6+1 et 1 de feu)

Attaque à outrance : marteau de guerre (+3 corps à corps, 1d8+1/x3 et 1 de feu) ; ou épieu (+3 distance, 1d6+1 et 1 de feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : chaleur

Particularités : immunité contre le feu, résistance à la magie (13), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 13,

Int 12, Sag 12, Cha 9

**Compétences :** Artisanat (deux au choix) +6, Détection +6, Discrétion +0, Escalade +0, Estimation +6, Fouille +6, Perception auditive +6, Saur -6

**Dons :** Attaque en puissance

**Environnement :** plan élémentaire du Feu

**Organisation sociale :** solitaire, paire, groupe (2-4), bande (11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou clan (30-100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** pièces normales, biens précieux normaux (x2, mais non inflammables, uniquement), objets normaux (x2, mais non inflammables uniquement)

**Alignement :** toujours loyal/neutre

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +4

La créature ressemble à un nain aux cheveux de feu, à la barbe de flammes et à la peau de laiton, qu'on dirait tout droit sortie des mains d'un forgeron.

Les azers sont de la famille des nains et natis du plan élémentaire du Feu. Ils

portent pour seul vêtement un

kilt en laiton, bronze ou cuivre. Ils parlent l'igné et le commun.

Ath-atch

## COMBAT

Les azers ■ battent à l'aide de marteaux ou d'épieux à fer large. Lorsqu'ils se retrouvent désarmés, ils essayent d'immobiliser leurs adversaires entre leurs bras puissants.

Bien que de nature racornie et peu amicale, ils déclenchent rarement les hostilités, sauf pour déposséder quelqu'un de ses pierres précieuses, qu'ils aiment plus que tout. Ils combattent jusqu'à la mort quand ils se sentent menacés, mais sont conscients de la valeur que peuvent avoir les prisonniers ; ils n'hésitent donc pas à en faire.

**Chaleur (Ext).** Le corps des azers est tellement chaud que leurs attaques à mains nues infligent toutes 1 point de dégâts de feu supplémentaire. Leurs armes métalliques sont conçues pour transmettre cette chaleur.

## SOCIÉTÉ DES AZERS

Les azers ont une société extrêmement compartimentée, au sein de laquelle chacun occupe une place bien définie. La communauté prime toujours sur l'individu. Les nobles sont incroyablement puissants et détiennent un pouvoir absolu sur leurs sujets. Les azers résident dans le plan du Feu, à l'intérieur de grandes forteresses en bronze. Ils ne se rendent que, rarement, dans les autres plans, pour en ramener des gemmes. Ils haïssent les éfrits, auxquels ils livrent une guerre perpétuelle pour des questions de terri-

toire ■ d'esclaves.

Azer





## PERSONNAGES AZERS

Étant élevés dans une société autoritaire, rares sont les azers qui choisissent de se soustraire au règne absolu de leurs semblables. Ces explorateurs sont des combattants farouches, prêts à relever n'importe quelle offense.

Voici les traits raciaux des azers :

- +2 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, +2 en Intelligence, +2 en Sagesse, -2 en Charisme
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un azer est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un azer débute avec deux niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +2 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +3 et Volonté +3.
- Compétences raciales. Les niveaux d'Extérieur d'un azer lui donnent un nombre de points de compétence égal à 5 x (8 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Artisanat, Détection, Discrétion, Escalade, Estimation, Fouille, Perception auditive et Saut.
- Dons raciaux. Les niveaux d'Extérieur d'un azer lui donnent un don.
- Bonus d'armure naturelle de +6.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Chaleur.
- Particularités (voir ci-dessus). Immunité contre le feu, résistance à la magie (13 + niveaux de classe), vulnérabilité au froid.
- Langues. D'office : commun, igné. Supplémentaires : abyssal, aérien, aquatique, infernal, terreux.
- Classe de prédilection. Guerrier.
- Ajustement de niveau : +4.

## BABÉLIEN

**Aberration de taille M**

Dés de vie : 4d8+24 (42 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), nage 6 m

Classe d'armure : 19 (+1 Mx, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1) ; ou salive (+4 contact à distance, 1d4 d'acide et aveuglement)

Attaque à outrance : 1 morsure (+4 corps à corps, 1), salive (+4 contact à distance, 1d4 d'acide et aveuglement)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, charabia, enveloppement, étreinte, manipulation du sol, salive incandescente

Particularités : créature informe, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 22, Int 4, Sag 13, Cha 13

Compétences : Détection +9, Natation +8, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Réflexes surhumains

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 5-12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre épouvantable est difficile à décrire. Son corps a la forme et la fluidité d'une amibe, son épiderme ayant la couleur (mais pas la consistance) de la peau humaine. Un nombre incalculable d'yeux et de bouches se forment et se résorbent constamment à sa surface.

Le babélien est une abomination qui semble tout droit sortie des cauchemars d'un dément. Bien que n'étant pas malfaisant par nature, il se repait des fluides vitaux et montre un goût très prononcé pour le sang des créatures intelligentes.

Parfois, l'agencement des yeux et des bouches sur le corps du babélien fait apparaître pour quelques secondes des visages difformes, mais le plus souvent, il repose sur le seul hasard.

Un babélien mesure environ 90 cm de diamètre et entre 90 cm et 1,20 m de haut. Il pèse une centaine de kilogrammes.

Le babélien parle le commun, mais ses paroles sont rarement compréhensibles.

## COMBAT

Le babélien se bat en projetant des pseudopodes contenant chacun un ou plusieurs yeux et une bouche capable de mordre. Il peut constituer six membres similaires au cours d'un round.

**Absorption de sang (Ext).** Dès que le babélien remporte un test de lutte opposé contre l'adversaire qu'il a agrippé (voir ci-dessus), sa bouche se fixe dans la chair de la victime et commence à sucer son sang. Chaque round, le personnage subit les dégâts normaux de la morsure ainsi qu'un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Il est possible d'arracher la bouche en réussissant un test de Force (DD 12), mais cela inflige 1 point de dégâts supplémentaire à la victime. Sinon, le pseudopode peut être tranché par une manœuvre de destruction (les pseudopodes ont 2 points de vie). À noter qu'une bouche séparée du corps continue de mordre et de pomper le sang de sa cible pendant 1d4 rounds avant de tomber au sol, inerte. Une créature tombant à 0 en Constitution est tuée.

**Charabia (Sur).** Dès que le babélien repère quelque chose de comestible, il se met à baragouiner en prononçant simultanément des paroles inintelligibles à travers toutes ses bouches (par une action libre). Toutes les créatures autres que des babéliens comprises dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être affectées par l'équivalent du sort *confusion* pendant 1d2 rounds. C'est un effet de son et mental, de type coercition. Les adversaires réussissant leur jet de sauvegarde ne sont plus affectés par le charabia de ce babélien pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Enveloppement (Ext).** Ce monstre peut également englober tout adversaire de taille M ou moins agrippé par un minimum de trois bouches. Si le personnage rate un jet de Réflexes (DD 14), il tombe et le babélien le recouvre aussitôt. Dès le round suivant, il le mord un total de 12 fois, chaque attaque bénéficiant d'un bonus de +4. Un personnage englobé est incapable de frapper le babélien de l'intérieur. Les trois bouches qui ont servi à l'attirer au sol sont désormais libres d'attaquer d'autres adversaires ; le babélien dispose donc de ses six attaques normales en plus des douze morsures qu'il fait subir à sa proie. Le DD de sauvegarde est lié à la Force et inclut un bonus racial de +2.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le babélien doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Manipulation du sol (Sur).** À volonté, par une action simple, le babélien peut transformer la terre ou la roche des cases adjacentes en une boue ayant la consistance des sables mouvants. Il lui faut 1 round pour ramollir la terre ou le sable, et 2 rounds pour la pierre. Chaque round,

toutes les créatures se trouvant dans la zone affectée doivent dépenser une action de mouvement pour éviter de s'enfoncer et de se retrouver immobilisées (comme en situation de lutte).



Babélien



**Salive (Ext).** Chaque round et par une action libre, le babélien peut cracher un jet de salive sur un adversaire se trouvant à 9 mètres ou moins. Le monstre effectue alors un jet d'attaque de contact à distance. S'il réussit, il inflige 1d4 points de dégâts d'acide et la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour ne pas être aveuglée pendant 1d4 rounds. Les créatures sans yeux sont immunisées contre l'aveuglement, mais subissent tout de même les dégâts d'acide. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Créature informe (Ext).** Le babélien est immunisé contre les coups critiques. N'ayant pas de dos ni de côtes, il ne peut pas être pris en tenaille.

**Compétences.** Grâce à ses nombreux yeux, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Un babélien bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.



Barghest

À la naissance, il est impossible de le différencier d'un loup mis à part pour sa taille et ses griffes. Mais au fur et à mesure qu'il grandit, sa peau rouge s'assombrit et prend des reflets bleuâtres, pour finir par devenir totalement bleue. À l'âge adulte, tel que décrit ici, il mesure 1,80 mètre de long pour un poids moyen de 90 kg. Sous le coup de l'excitation, ses yeux luisent d'un éclat orange. Il parle le gobelin, le worg et l'inférieur.

## COMBAT

Un barghest ne s'encombre généralement pas d'armes. Bien qu'aimant ruer, il déteste les combats équitables et

préfère attaquer par surprise. Une fois le combat engagé, il se cache et utilise des sorts tels que *désespoir foudroyant* et *charme-personne* afin de semer le trouble chez ses adversaires. Il essaie de rester à l'écart de ses ennemis les plus dangereux.

Les armes naturelles du barghest, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts. De plus, ses armes naturelles sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Ingestion de cadavres (Sur).** Quand un barghest tue un humanoïde, il peut le dévorer d'un seul coup. C'est une action complexe qui lui permet d'ingérer le corps et l'âme de sa victime. Cette attaque spéciale détruit totalement le corps de la victime et interdit donc toute forme de rappel ou résurrection nécessitant au moins une partie de la dépouille. Seuls les sorts, *souhait*, *miracle* et *résurrection suprême* peuvent ramener le personnage à la vie.

## BARGHEST

Ce monstre horrifiant a l'apparence d'un loup au pelage bleuâtre et des griffes longues et aiguës. Dans ses yeux brillant dans les ombres, vous pouvez voir une lueur d'intelligence démoniaque.

Le barghest est un loup fiélon capable de se transformer en loup ou en goblin. Sa forme naturelle est celle d'un hybride entre un goblin et un loup aux crocs acérés et aux griffes tranchantes. Il vient dans le plan Matériel pour se nourrir de l'âme de ses victimes, ce qui lui permet de croître et de devenir toujours plus fort.

### Barghest

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, métamorphe)  
de taille M

Dés de vie :	6d8+6 (33 pv)
Initiative :	+6
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+6/+9
Attaque :	morsure (+9 corps à corps, 1d6+3)
Attaque à outrance :	morsure (+9 corps à corps, 1d6+3), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+1)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	ingestion de cadavres, pouvoirs magiques
Particularités :	change-forme, odorat, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +6, Vol +7
Caractéristiques :	For 17, Dex 15, Con 13, Int 14, Sag 14, Cha 14
Compétences :	Bluff +11, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +10, Détection +11, Diplomatie +6, Discrétion +11*, Fouille +11, Intimidation +13, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +12, Survie +11 (+13 pour suivre des traces)
Don :	Attaques réflexes, Pistage, Science de l'initiative
Environnement :	Morne Éternité de la Géhenne
Organisation sociale :	solitaire ou meute (3-6)
Facteur de puissance :	4
Trésor :	normal (x2)
Alignement :	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	spécial, voir description
Ajustement de niveau :	—

### Barghest noble

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, métamorphe)  
de taille G

Dés de vie :	9d8+27 (67 pv)
Initiative :	+6
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	20 (-1 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+9/+18
Attaque :	morsure (+13 corps à corps, 1d8+5) ; ou cimeterre à deux mains +1 (+14 corps à corps, 2d6+8/18-20)
Attaque à outrance :	morsure (+13 corps à corps, 1d8+5), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2) ; ou cimeterre à deux mains +1 (+14 corps à corps, 2d6+8/18-20), morsure (+8 corps à corps, 1d8+2)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	ingestion de cadavres, pouvoirs magiques
Particularités :	change-forme, odorat, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +9, Vol +10
Caractéristiques :	For 20, Dex 15, Con 16, Int 18, Sag 18, Cha 18
Compétences :	Acrobaties +16, Bluff +16, Concentration +15, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +14, Détection +16, Diplomatie +8, Discrétion +10*, Escalade +17, Fouille +11, Intimidation +18, Perception auditive +16, Psychologie +16, Saut +21, Survie +16 (+18 pour suivre des traces)
Don :	Attaques réflexes, Magie de guerre, Pistage, Science de l'initiative
Environnement :	Morne Éternité de la Géhenne
Organisation sociale :	solitaire ou meute (3-6)
Facteur de puissance :	5
Trésor :	normal (x2)
Alignement :	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	spécial, voir description
Ajustement de niveau :	—



et encore ont-ils 50% de chances d'échouer. Le rest se joue lors de la première tentative pour chaque créature ingérée, et, s'il échoue, aucune magie mortelle ne pourra ramener la victime à la vie.

L'évolution du barghest se fait en ingérant des cadavres. Toutes les trois créatures qu'il engloutit de la sorte, il gagne 1 DV, et ses valeurs de Force et de Constitution, ainsi que son bonus d'armure naturelle augmentent de +1. Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes augmentent comme pour un Extérieur de son nombre de dés de vie et il obtient les points de compétence, les dons et les augmentations de caractéristiques normalement dus à chaque nouveau DV. Le barghest n'évolue que lorsqu'il ingère les cadavres de créatures ayant des dés de vie ou des niveaux au moins égaux au sien. Lorsqu'un barghest atteint ainsi 9 DV, il devient immédiatement un barghest noble.

**Pouvoirs magiques.** *Clignement, détection faussée* (DD 14), *lévitation et rage* (DD 15) à volonté ; *charme-monstre* (DD 16), *désespoir foudroyant* (DD 16) et *porte dimensionnelle* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du barghest. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Change-forme** (Sur). Le barghest peut se transformer en goblin ou en gros loup par une action simple. Sous forme de goblin, il n'a pas accès à ses armes naturelles, mais peut porter des armes ou une armure. Sous forme de loup, il perd ses attaques de griffes mais conserve son attaque de morsure.

**Passage sans trace** (Ext). Sous forme de loup, le barghest peut utiliser *passage sans trace* (comme le sort) par une action libre.

**Compétences.** \* Sous forme de loup, le barghest bénéficie d'un bonus de circonstances de ++ aux tests de Discrétion.

## BARGHEST NOBLE

Un barghest atteignant 9 DV en se nourrissant de corps et d'âmes devient alors un barghest noble. Il peut se transformer en une créature goblinoise de taille G (près de 2,40 mètres de haut, pour un poids avoisinant les 200 kg) ou en loup sanguinaire. Sous forme de goblin, il n'a pas accès à ses armes naturelles, mais peut porter des armes ou une armure.



Basilic

	<b>Basilic</b>
	<b>Créature magique de taille M</b>
Dés de vie :	6d10+12 (45 pv)
Initiative :	-1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)
Classe d'armure :	16 (-1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+6/+8
Attaque :	morsure (+8 corps à corps, 1d8+3)
Attaque à outrance :	morsure (+8 corps à corps, 1d8+3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	regard pétrifiant
Particularités :	vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +9, Vol +3
Caractéristiques :	For 15, Dex 8, Con 15, Int 3, Sag 12, Cha 10
Compétences :	Détection +7, Discrétion +0*, Perception auditive +7
Dons :	Combat en aveugle, Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement :	déserts chauds
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (3-6)
Facteur de puissance :	5
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours neutre
Évolution possible :	7-10 DV (taille M), 11-18 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—

Sous forme de loup sanguinaire, il perd ses attaques de griffes mais conserve son attaque de morsure.

Un barghest noble peut atteindre un maximum de 18 DV en ingérant des cadavres.

## Combat

Il arrive qu'un barghest noble utilise une arme à deux mains magique à la place de ses griffes.

**Pouvoirs magiques.** Le DD de sauvegarde des pouvoirs magiques d'un barghest noble est modifié par sa valeur de Charisme plus élevée : *détection faussée* (DD 16), *rage* (DD 17) ; *charme-monstre* (DD 18), *désespoir foudroyant* (DD 18). De plus, un barghest noble dispose des pouvoirs magiques supplémentaires suivants : *sphère d'invisibilité* à volonté ; *agrandissement de groupe*, *force de laurée de groupe* une fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du barghest noble.

## BASILIC

La créature a l'apparence d'un reptile corpulent à huit pattes. Une rangée d'épines court le long de sa colonne vertébrale, et ses yeux luisent d'un éclat vert pâle.

Le basilic est un monstre reptilien capable de pétrifier ses adversaires d'un seul regard. Il est donc conseillé d'être préparé à l'affronter (ou d'être très chanceux) pour avoir de bonnes chances de le vaincre.

Il vit sous tous les climats, mais aussi en souterrains. La plupart du temps, il s'installe dans un terrier peu

profond, une grotte naturelle ou un abri similaire. L'entrée de son antre s'orne parfois de statues particulièrement réalistes qui sont en réalité des créatures qu'il a pétrifiées. Omnivore, il peut même dévorer les victimes qu'il a transformées en pierre. Il fait un excellent

## Grand basilic des Abysses

Extérieur (créature magique altérée, extraplanaire) de taille G

	<b>Grand basilic des Abysses</b>
	<b>Extérieur (créature magique altérée, extraplanaire) de taille G</b>
	<b>18d10+90 (189 pv)</b>
	-1
	6 m (4 cases)
	17 (-1 Dex, -1 taille, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 17
	+18/+29
	morsure (+25 corps à corps, 2d8+10)
	morsure (+25 corps à corps, 2d8+10)
	3 m/1,50 m
	châtiment du Bien, regard pétrifiant
	réduction des dégâts (10/magie), résistance au feu et au froid (10),
	résistance à la magie (23), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
	Réf +12, Vig +18, Vol +8

	For 24, Dex 8, Con 21, Int 3, Sag 10, Cha 15
	Détection +10, Discrétion +0*, Perception auditive +10
	Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Combat en aveugle, Reflexes surhumains, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
	Strates Infinies des Abysses
	solitaire ou colonie (3-6)
	12
	normal
	toujours chaotique mauvais



gardien, pour peu que l'on puisse le capturer et le maintenir prisonnier.

Généralement, son corps est d'un brun terne, sauf au niveau du ventre, qu'il a jaunâtre. Il a parfois une petite corne recourbée au-dessus du museau. À l'âge adulte, il atteint une longueur de 2 mètres, plus sa queue (laquelle fait généralement entre 1,50 mètre et 2 mètres). Il pèse aux alentours de 150 kg.

## COMBAT

Le basilic s'appuie sur son regard, ne mordant ses adversaires que s'ils arrivent au contact. Bien qu'équipé de huit pattes, il est assez lymphatique et dépense le moins d'énergie possible. Quiconque s'enfuit devant lui a de fortes chances de ne pas être poursuivi, ou alors sur une courte distance.

Ce monstre passe le plus clair de son temps immobile, à guetter ses proies (petits mammifères, oiseaux, reptiles et

autres créatures similaires). Quand il ne chasse pas, il est généralement dans son antre, où il dort, repu. Les basilics se rassemblent parfois en petit groupe à la saison des amours ou pour mieux se défendre en terrain hostile. Dans ce cas, tous ceux qui sont présents attaquent de concert.

**Regard pétrifiant (Sur).** Victime transformée en pierre de façon permanente, portée 9 mètres, jet de Vigueur DD 13 pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** \* La coloration terne du basilic et sa capacité à rester immobile des heures durant lui confèrent un bonusacial de +4 aux tests de Discretion en milieu naturel.

## GRAND BASILIC DES ABYSESSES

Des aventuriers peuvent rencontrer ces monstres d'outreplan soit dans leur environnement natal, les plaines stériles des Abysses, soit en compagnie d'un ensorceleur maléfique en ayant convoqué. Les servants des seigneurs démons les utilisent comme gardes ou comme escortes.

### Combat

Le DD de sauvegarde du regard pétrifiant d'un grand basilic des Abysses est modifié (DD 21) en raison de sa valeur de Charisme et de son nombre de dés de vie plus élevé.

Les armes naturelles du grand basilic des abysses sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Châtiment du Bien (Sur).** Une fois par jour, un grand basilic des Abysses peut porter une attaque de corps à corps normale avec un bonus de +18 sur le jet de dégâts, si la cible est d'alignement bon.

Grand basilic des Abysses



Attaque de base/lutte : +9/+25

Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d4+12)

Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d4+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (2d8+8), englutissement, étreinte, pattes arrière (1d4+4), souffle

Particularités : ignore les crocs-en-jambe, immunisé contre l'électricité, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +5

Caractéristiques :

For 26, Dex 13, Con 21, Int 7, Sag 14, Cha 12

Compétences : Détection +4, Discretion +5, Escalade +16, Perception auditive +4, Survie +2

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : souvent neutre

Évolution possible : 10-13 DV (taille TG), 14-27 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Au premier abord, la créature ressemble à un immense serpent cuirassé, rampant sur le sol. Mais, sans ralentir, il déplie une douzaine de pattes le long de son corps et s'apprête à vous charger.

Le béhir est un monstre reptilien pouvant ramper sur le sol ou se déplacer à une vitesse considérable grâce à ses douze pattes.

Long d'une douzaine de mètres de la gueule à l'extrémité de la queue, il pèse environ 2 tonnes. S'il le souhaite, il peut ramener ses pattes le long du corps et ramper comme un serpent. La couleur du béhir va du bleu-marine au bleu nuit et rayées de brun-gris. Son ventre est bleu pâle. Les deux cornes incurvées qui poussent au sommet de son

Béhir



## BÉHIR

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 9d10+45 (94 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 20 (-2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépouvu 19



crâne ont l'air dangereuses, mais elles lui servent à se nettoyer les écailles pas à combattre.

Malgré son apparence, ce monstre n'apprécie pas les dragons et refuse de cohabiter avec eux. Si l'un d'eux pénètre dans son antre, il fait tout pour le chasser. S'il n'y parvient pas, il part s'installer ailleurs. Un béhir ne se risque jamais sur le territoire d'un dragon, à moins qu'il n'ignore l'existence de ce dernier.

Il parle le commun.

## COMBAT

Le béhir commence généralement par mordre et agripper sa proie, après quoi il l'avale ou la broie entre ses pattes. Il ne peut utiliser ses griffes que contre une cible agrippée. S'il se trouve face à un grand nombre d'adversaires, il utilise son souffle à la première occasion.

**Constriction (Ext).** Chaque fois que le béhir remporte un test de lutte opposé, il inflige 2d8+8 points de dégâts. Il peut également utiliser ses pattes arrière contre une victime qu'il agrippe.

**Engloutissement (Ext).** Le béhir peut avaler un adversaire de taille M ou moins qu'il a agrippé en remportant un test de lutte opposé. Dans ce cas, le don Enchaînement lui permet aussitôt de mordre et agripper un autre personnage.

Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du béhir, plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 15) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du béhir se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du béhir peut contenir deux créatures de taille M, huit de taille P, trente-deux de taille TP ou 128 de taille Min ou I.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le béhir doit réussir une attaque de morsure sur une créature de taille quelconque. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il peut utiliser son

pouvoir de constriction et à partir du round suivant faire une tentative d'engloutissement.

**Pattes arrière (Ext).** Six griffes, bonus à l'attaque +15 corps à corps, dégâts 1d4+4.

**Souffle (Sur).** Ligne de 6 mètres de long, 1 fois tous les 10 rounds; dégâts 7d6 d'électricité, jet de Réflexes DD 12 pour demi-dégâts.

**Compétences.** Un béhir bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

## BÊTE ÉCLIPSANTE

La créature ressemble à une panthère particulièrement maigre, à la fourrure bleu-vert et un corps tout en muscles et en os. Cependant, elle a aussi six pattes et sur son dos poussent deux tentacules qui s'achèvent par une plaque osseuse garnie de pointes.

Bête éclipseante



	Bête éclipseante
	<b>Créature magique de taille G</b>
Dés de vie :	6d10+18 (51 pv)
Initiative :	+2
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépouillé 14
Attaque de base/lutte :	+6/+14
Attaque :	tentacule (+9 corps à corps, 1d6+4)
Attaque à outrance :	2 tentacules (+9 corps à corps, 1d6+4), morsure (+4 corps à corps, 1d8+2)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m (3 m avec ses tentacules)
Attaques spéciales :	—
Particularités :	déplacement, résistance aux attaques à distance, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +8, Vol +3
Caractéristiques :	For 18, Dex 15, Con 16, Int 5, Sag 12, Cha 11
Compétences :	Déplacement silencieux +7, Détection +5, Discrétion +10, Perception auditive +5
Dons :	Discret, Esquive, Vigilance
Environnement :	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire, paire ou troupe (6-10)
Facteur de puissance :	4
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets
Alignement :	généralement loyal mauvais
Évolution possible :	7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	+4

	Seigneur de meute éclipseant
	<b>Créature magique de taille TG</b>
Dés de vie :	18d10+192 (203 pv)
Initiative :	+1
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	17 (-2 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 9, pris au dépouillé 16
Attaque de base/lutte :	+18/+34
Attaque :	tentacule (+25 corps à corps, 1d8+8)
Attaque à outrance :	2 tentacules (+25 corps à corps, 1d8+8), morsure (+19 corps à corps, 2d6+4)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m (6 m avec ses tentacules)
Attaques spéciales :	—
Particularités :	déplacement, résistance aux attaques à distance, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +14, Vig +16, Vol +9
Caractéristiques :	For 26, Dex 13, Con 20, Int 5, Sag 12, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +6, Détection +10, Discrétion +11, Perception auditive +4
Dons :	Arme de prédilection (tentacule), Attaques réflexes, Discret, Esquive, Réflexes surhumains, Robustesse, Vigilance, Volonté de fer
Environnement :	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire, paire
Facteur de puissance :	12
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets
Alignement :	généralement loyal mauvais
Évolution possible :	—
Ajustement de niveau :	—



La bête éclipse est un prédateur aussi redoutable que silencieux. Elle ressemble un peu à un puma à six pattes.

Cette créature préfère le petit gibier, mais dévore tout ce qu'elle attrape. Elle considère tous les êtres vivants comme des proies potentielles et a tendance à les attaquer à vue. Elle hait le chien esquiveur, qui le lui rend bien ; une rencontre entre les deux tourne systématiquement au combat à mort. Une bête éclipse fait la taille d'un tigre du Bengale, c'est-à-dire environ 2,70 mètres de long pour un poids de 250 kg.

La bête éclipse parle le commun.

## COMBAT

La bête éclipse se plaît à fouetter ses adversaires à coups de tentacules. Si l'on s'approche trop d'elle, elle mord.

**Déplacement (Sur).** Ce monstre est en permanence entouré d'un mirage ayant pour effet de dévier légèrement les rayons lumineux, avec pour conséquence qu'il est difficile de déterminer où il se trouve exactement. Toute attaque portée au corps à corps ou à distance a 50% de chances de rater la bête éclipse, sauf si l'agresseur utilise un autre sens que la vue pour la localiser. Le sort *vision lucide* permet de la localiser, mais *détection de l'invisibilité* est sans effet.

**Résistance aux attaques à distance (Sur).** Elle bénéficie d'un bonus de résistance de +2 au jet de sauvegarde contre les sorts à distance et les attaques magiques à distance qui la prennent directement pour cible (exception faite des attaques de contact à distance).

**Compétences.** Grâce à son pouvoir de déplacement, la bête éclipse bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de *Discrétion*.

## BODAK

Mort-vivant (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 9d12 (58 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +4/+5

Attaque : coup (+6 corps à corps, 1d8+1)

Attaque à outrance : coup (+6 corps à corps, 1d8+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard mortel

Particularités : immunité contre l'électricité, mort-vivant, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance au feu et à l'acide (10), vulnérabilité à la lumière du soleil, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +7

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con —, Int 6, Sag 12, Cha 12

Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +11, Perception auditive +11

Dons : Arme de prédilection (coup), Esquive,

Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : Strates Infinites des Abysses

Organisation sociale : solitaire ou bande (2-4)

Facteur de puissance : 8

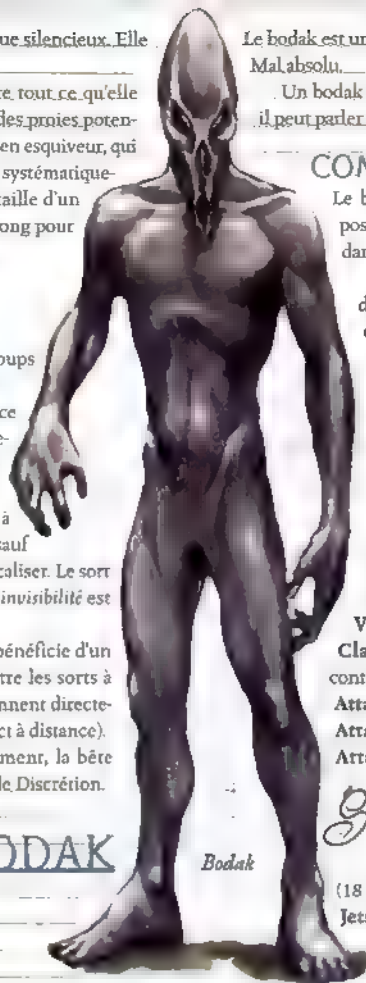
Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 10-13 DV (taille M), 14-27 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

La créature est un humanoïde au corps gris dénué de pilosité, à la tête allongée, sans nez et dont les yeux blancs sont vides de toute expression.



Bodak

Le bodak est un mort-vivant issu d'une créature qui est morte au contact du Mal absolu.

Un bodak conserve quelques souvenir de son existence précédente et il peut parler le commun (ou d'autres langues humanoïdes).

## COMBAT

Le bodak aime approcher ses adversaires le plus lentement possible pour que son regard puisse faire le maximum de ravage dans leurs rangs.

**Regard mortel (Sur).** Mort immédiate, portée 9 mètres, jet de Vigueur DD 15 pour annuler. Tout humanoïde tué par cette attaque se transforme à son tour en bodak dans la journée qui suit.

**Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext).** Ce monstre craint la lumière du soleil, qui le brûle atrocement. Il subit 1 point de dégâts par round qu'il passe exposé au soleil.

## BULETTE

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 9d10+45 (94 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 22 (-2 taille, +2 Dex, +12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +9/+25

Attaque : morsure (+16 corps à corps, 2d8+8)

Attaque à outrance : morsure (+16 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+10 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : bondissement

Particularités : odorat, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne.

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +6

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 20, Int 2, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +3, Perception auditive +9, Saut +15

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistrage, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 10-16 DV (taille TG), 17-27 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —



Bulette



Le sol tremble et se fendille, puis éclate pour révéler une terrible créature en forme d'obus, couverte de plaques osseuses, portée par des pattes massives et puissantes et dont la gueule largement ouverte est prête à attaquer.

La bulette est un prédateur terrifiant qui ne vit que pour manger. Redoutée de tous, même des autres monstres, elle justifie amplement son surnom de « requin terrestre ». Fort heureusement pour le reste du monde, la bulette est résolument solitaire, et il est extrêmement rare qu'un couple partage un même territoire. Son appétit est tel qu'elle s'octroie généralement un territoire de chasse pouvant dépasser les 75 km<sup>2</sup>. Les autres prédateurs préfèrent passer au large, de peur de se faire dévorer, eux aussi. La bulette n'a pas d'antre. Elle va là où sa faim la mène et creuse un terrier sommaire pour dormir.

Perpétuellement affamée, elle avale ses victimes entières, y compris vêtements, armes et armure. Ses sucs gastriques extrêmement corrosifs ont tôt fait de détruire les objets, même s'ils sont métalliques ou magiques. Il lui arrive également de manger des sacs de pièces, sa devise étant « Mange d'abord et réfléchis ensuite ». Quand elle a totalement dévasté son territoire, elle va s'installer ailleurs. Elle se désintéresse de la région où elle vit, son unique critère de sélection étant la présence de nourriture à proximité. En conséquence, il lui arrive parfois de venir s'installer à côté d'une communauté humaine, auquel cas elle terrorise rapidement la population.

## COMBAT

La bulette attaque tout ce qu'elle considère comestible, mais en priorité les proies faciles ou celles qui sont le plus proche d'elle. Les elfes sont les seules créatures qu'elle refuse de manger, et elle n'aime guère le goût de la chair de nain. Lorsqu'elle creuse des galeries sous le sol, elle repère ses proies aux vibrations qu'elles émettent. Quand elle perçoit un mouvement (qu'elle assimile systématiquement à un repas potentiel), elle remonte à la surface et lance aussitôt l'assaut.

Particulièrement stupide, elle est aussi malintentionnée et ignore ce qu'est la peur. Le nombre et la puissance de ses adversaires ne sont pas des facteurs déterminants pour elle.

**Bondissement (Ext).** La bulette peut bondir et retomber sur ses adversaires, ce qui lui permet d'attaquer avec ses quatre pattes au lieu de deux (+15 corps à corps chacune), mais elle est alors incapable de mordre.

## CENTAURE

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : épée longue (+7 corps à corps, 2d6+6/19-20) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +4) (+5 distance, 2d6+4/x3)

Attaque à outrance : épée longue (+7 corps à corps, 2d6+6/19-20), 2 sabots (+3 corps à corps, 1d6+2) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +4) (+5 distance, 2d6+4/x3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +5

Caractéristiques : For 18, Dex 14,

Con 15, Int 8, Sag 13, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Perception auditive +3, Survie +2

Dons : Arme de prédilection (sabot),

Esquive

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (5-8), troupe (8-18 plus 1 chef de niveau 2-5) ou tribu (20-200 plus 10 sergents de niveau 3, 5 lieutenants de niveau 5 et 1 chef de niveau 5-9)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

La créature sort du bosquet au galop, ses sabots martelant le sol en rythme. Elle a la tête, le torse et les bras d'un humanoïde, tandis que le bas de son corps est celui d'un cheval. Elle tient bandé un arc long, une flèche encochée prête à être relâchée au premier signe de danger.

Les centaures sont des créatures sylvestres qui cachent des étrangers. Archers d'exception, ils sont plus redoutables

encore en cas de combat rapproché.

Un centaure est aussi imposant qu'un cheval lourd, mais bien plus grand et légèrement plus pesant. Un centaure mesure 2,10 mètres de haut et pèse un peu plus d'une tonne.

Ils parlent l'elfe et le sylvestre.

## COMBAT

Bien que d'humeur égale, les centaures ne se déplacent jamais sans arme, celle qu'ils préfèrent étant une épée longue. Quand ils partent chasser ou en mission de reconnaissance, ils emportent également un arc long composite. Un centaure équipé d'une lance d'arçon inflige des dégâts doublés lors d'une charge, comme le ferait un cavalier plus traditionnel.

Ils sont rarement à l'origine d'un combat. Lorsqu'on les agresse, leur règle de conduite les encourage généralement à fuir, en tirant éventuellement quelques flèches derrière eux afin de décourager toute poursuite. Si l'ennemi constitue un danger pour leur communauté, ils appliquent la même tactique, sauf que la moitié d'entre eux contournent l'adversaire pour le prendre à revers ou se cachent pour lui tendre une embuscade.

## LA SOCIÉTÉ DES CENTAURES

Les centaures sont sociables entre eux, même si certains deviennent bruyants et bagarreurs sous l'influence de l'alcool.

Quand on n'en rencontre qu'un seul, il s'agit généralement d'un mâle parti à la chasse ou en éclaireur. De même, groupes et troupes sont presque exclusivement constitués de mâles en expédition de chasse. La tribu ne s'éloigne jamais de son repaire. Compte tenu du fait que les mâles chassent et surveillent les environs, la plupart des centaures présents au repaire sont des femelles ; ce sont d'ailleurs elles qui dirigent la tribu. Un tiers de la population est constituée de petits.

Généralement, le repaire est situé au cœur de la forêt. C'est une grande clairière reculée, offrant un pré de belle taille et un cours d'eau potable. Si le climat est rude, les centaures s'abritent dans des huttes ou des cabanes, à



raison d'une par famille. Les feux de camp pour cuisiner et se réchauffer sont allumés en plein air, loin des arbres.

Doués pour l'horticulture, les centaures font parfois pousser des plantes à proximité de leur repaire. Dans les régions dangereuses et infestées de monstres, ils plantent une barrière de buissons épineux tout autour de leur clairière et disposent des pièges (fosses, collets) sur les chemins les plus fréquentés.

Ils vivent de la chasse, de la cueillette, de la pêche, de l'agriculture et du commerce. Ils détestent faire affaire avec les humains, s'adressant plutôt aux elfes, surtout pour ce qui est de la nourriture ou du vin. Ces achats sont payés en puisant dans le trésor commun des centaures, pris aux monstres tués.

Le territoire de la tribu est de taille variable, en fonction du nombre de centaures présents et des dangers de la région. Les centaures peuvent cohabiter avec les elfes. Leur attitude à l'égard des visiteurs dépend de la race de ces derniers : nains et humains se voient poliment demander de partir, gnomes et halfélins sont tolérés. Les elfes sont accueillis à bras ouverts. Pour ce qui est des monstres, les centaures ont un comportement qui dépend de la menace présentée pour la tribu : si un géant ou un dragon venait à pénétrer sur leur territoire, ils traiteraient s'installer ailleurs. Par contre, ils feraient la guerre à des trolls, orques ou autres humanoïdes pour les chasser de chez eux.

Le dieu des centaures se nomme Skerrit. C'est leur dieu de la nature et de la communauté.

## PERSONNAGES CENTAURES

Les centaures deviennent parfois bardes, rôdeurs ou druides. Les centaures rôdeurs choisissent souvent comme ennemi juré les créatures magiques ou une espèce d'humanoïdes.

Les druides centaures deviennent souvent chefs et porte-parole de leur tribu. Tous les prêtres centaures (qui sont peu nombreux) vénèrent Skerrit ; ils ont le choix entre deux des domaines suivants : Bien, Faune et Flore.

Voici les traits raciaux des centaures :

- +8 en Force, +4 en Dextérité, +4 en Constitution, -2 en Intelligence, +2 en Sagesse.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure et sur les jets d'attaque, malus de -4 sur les tests de Discrétion, bonus de +4 sur les tests de lutte, peut transporter une charge double de celle d'une créature de taille M.
- Espace occupé/allonge : 3 m/1,5 m.
- La vitesse de base au sol d'un centaure est de 15 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un centaure débute avec quatre niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +1 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un centaure lui donnent un nombre de points de compétence égal à 7 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Déplacement silencieux, Détection, Perception auditive et Survie.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un centaure lui donnent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- Bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux.
- Langues. D'office : sylvestre, elfe. Supplémentaires : commun, gnome, halfélin.
- Classe de prédilection. Rôdeur.
- Ajustement de niveau : +2.



Chaosien

## CHAOSIEN

**Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie :** 8d8+8 (44 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +8/+10

**Attaque :** griffes (+10 corps à corps, 1d3+2 et instabilité corporelle)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+10 corps à corps, 1d3+2 et instabilité corporelle)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** instabilité corporelle

**Particularités :** immunité contre les changements de forme et les coups critiques, résistance à la magie (15), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +7, Vol +6

**Caractéristiques :** For 14, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10

**Compétences :** Acrobaties +14, Détection +11, Discrétion +12, Escalade +13, Évasion +12, Fouille +11, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +11, Saut +9, Survie +0 (+2 pour suivre des traces)

**Dons :** Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

**Environnement :** Chaos Tourbillonnant des Limbes

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours chaotique neutre

**Évolution possible :** 9-12 DV (taille M), 13-24

DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

L'ignoble créature n'a pas une apparence stable. Elle est constamment en train de changer de forme, semblant puiser son inspiration dans tous les cauchemars ayant jamais incommodé l'humanité. Elle passe rapidement par une dizaine de formes monstrueuses, pour devenir une chose boursouflée entourée de gueules aux crocs acérés et surmontée d'une poche de liquide où nagent une dizaine d'yeux apparemment indépendants.

Le corps de cette abominable créature est en mutation permanente. D'un seul contact, elle peut transformer ces adversaires en vase informe.

Il est impossible de décrire le chaosien. Un instant, il prend la forme d'une tour de chair parcourue de veines rouges et hérissée de crocs et de griffes. L'instant suivant, il est devenu une masse grouillante de tentacules cramoisies. Quelques secondes plus tard, c'est un monstre furieux aux muscles surpuissants. Les dimensions du chaosien varient énormément, mais il pèse toujours aux alentours de 100 kg.

Le chaosien est incapable de parler.

## COMBAT

Combien d'attaques différentes une créature dont l'aspect change en permanence peut-elle avoir ? Dans ce cas bien précis, seulement deux.

Malgré son apparence terrifiante et les nombreux crocs, tentacules, griffes et autres pinces dont il peut se doter, le chaosien inflige très peu de dégâts au combat. Quels que soient sa forme et le nombre de ses appendices, il est incapable d'attaquer plus de deux fois par round. Sans doute sa trop



grande mutabilité ne lui procure-t-elle pas la coordination nécessaire pour multiplier les coups.

Les armes naturelles du chaosien, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique pour ce qui est d'ignorer la réduction de dégâts.

**Instabilité corporelle (Sur).** Chaque coup porté par le chaosien peut provoquer une terrible métamorphose chez sa victime. Celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de se transformer en masse informe et spongieuse. Elle doit alors contrôler son apparence sans cesser un seul instant de se concentrer (voir ci-dessous), sinon sa chair se met à bouillonner, à muter ou encore à fondre comme de la cire chaude. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

La victime devient également incapable de tenir le moindre objet. Vêtements, armure, anneaux, casque et sac à dos ne lui servent plus à rien. Pire, les objets de grande taille (armure, sac à dos, tunique, etc.) entravent ses mouvements, ce qui se traduit par une réduction sensible de sa valeur de Dextérité de 4 points. Ses pieds et ses jambes ramollis ou difformes la ralentissent considérablement, et sa vitesse de déplacement tombe au quart de sa vitesse normale (ou à 3 mètres par round, en prenant le plus désavantageux). De plus, ses nerfs lui communiquent en permanence une vive douleur qui l'empêche de coordonner ses gestes. Elle ne peut plus lancer de sorts ni utiliser d'objets magiques et elle attaque aveuglément, sans pouvoir distinguer ses amis de ses ennemis (-4 au jet d'attaque et 50% de chances de rater quand le coup devrait normalement porter).

Chaque round que la victime passe dans cet état, le choc psychologique est tel qu'elle subit une diminution permanente 1 point de Sagesse. Si cette caractéristique tombe à 0, elle devient instantanément un chaosien.

Si la créature est consciente de son état, elle peut tenter de retrouver sa forme réelle par une action simple en effectuant un test de Charisme (DD 15 ; cette valeur ne change pas selon les DV ou les valeurs de caractéristique du chaosien). En cas de succès, elle reprend sa forme normale pendant 1 minute. En cas d'échec, elle peut recommencer dès le round suivant.

L'instabilité corporelle n'est ni une maladie ni une malédiction ; il est donc extrêmement difficile de s'en débarrasser. Les sorts *changement de forme*, *peau de pierre* ne soignent pas la victime, mais lui permettent de conserver la forme qu'elle a au moment de l'incantation jusqu'à la fin de la durée. *Guérison suprême*, *restauration* ou *restauration suprême* sont nécessaires pour neutraliser cette affliction (à noter qu'il faut un autre sort de *restauration* pour rendre à la victime les points de Sagesse perdus).

**Immunité contre les changements de forme (Ext).** La magie des mortels ne peut modifier la forme du chaosien de façon durable. Les effets tels que la métamorphose ou la pétrification lui imposent un nouvel aspect pendant quelques instants, mais le chaosien recommence à muter dès le début de son tour de jeu, par une action libre.

## CHAPARDEUR ÉTHÉRÉ

**Aberration de taille M**

**Dés de vie :** 5d8 (22 pv)

**Initiative :** +8

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+4 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +3/+3

**Attaque :** morsure (+3 corps à corps, 1d4)

**Attaque à outrance :** morsure (+3 corps à corps, 1d4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** détection de la magie, forme éthérée, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +1, Vol +5

**Caractéristiques :** For 10, Dex 18, Con 11, Int 7, Sag 12, Cha 10

**Compétences :** Détection +9, Escamotage +12, Perception auditive +9

**Dons :** Esquive, Science de l'initiative

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** pas de pièces, biens précieux normaux, objets normaux (x2)

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 6-7 DV (taille M), 8-15 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Cette créature étrange est presque aussi haute qu'un homme, mais la ressemblance s'arrête là. Son corps évoque une cornemuse, portée par une jambe unique et musclée, posée sur un pied préhensile. Son visage se trouve sur son ventre, avec quatre yeux et une large bouche. Elle possède quatre bras aux articulations multiples et des mains aux doigts longs et fins.

Le chapardeur éthéré est une créature au physique stupéfiant qui aime dérober leurs possessions aux voyageurs. Sa faculté à passer rapidement du plan Matériel au plan Éthéré en fait un maître du vol à la tire.

Il réside dans le plan Matériel, où il occupe un repaire dans lequel il entasse tout et n'importe quoi. Il préfère les endroits reculés, comme le fond d'un puits inutilisé ou d'une mine abandonnée, une grotte au sommet d'une montagne, ou le sous-sol d'un bâtiment en ruine.

Il est incapable de parler.

## COMBAT

Le chapardeur éthéré erre à la recherche d'une proie, utilisant son pouvoir de forme éthérée pour se dissimuler (parfois au cœur d'un objet solide). Lorsqu'il aperçoit une cible prometteuse, il revient dans le plan Matériel de façon à la prendre par surprise, tente de lui voler un objet, puis repart dans le plan Éthéré sans demander son reste. Il lui arrive parfois de mordre sa victime afin de détourner son attention. Une fois en possession d'un objet, il retourne l'admirer dans son repaire. S'il est gravement blessé, il s'enfuit.



Chapardeur éthéré



Plusieurs ruses toutes simples peuvent faire échouer l'attaque du chapardeur éthéré. Un personnage réagissant sans perdre de temps peut par exemple lui reprendre l'objet subtilisé avant qu'il n'ait le temps de disparaître (utilisez pour cela les règles sur le désarmement, page 156 du *Manuel des Joueurs*). On peut aussi laisser traîner des babioles à son intention. On prétend que ce monstre sentirait la magie. Ce qui est sûr, c'est qu'il est irrésistiblement attiré par les objets affectés à l'aide d'aura magique de Nystul ou de flamme éternelle, surtout s'ils sont également brillants. De plus, le chapardeur éthéré se satisfait généralement d'un seul objet.

**Détection de la magie (Sur).** Le chapardeur éthéré détecte en permanence la magie (niveau 5 de lanceur de sorts).

**Forme éthérée (Sur).** Cette créature peut passer du plan Éthéré au plan Matériel au cours d'une action de mouvement, puis retourner dans le plan Éthéré par une action libre. Elle peut rester dans le plan Éthéré pendant 1 round avant de revenir dans le plan Matériel. Ces détails exceptés, ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 15 de lanceur de sorts).

**Compétences.** Le chapardeur éthéré bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'escamotage et d'un bonus racial de +4 sur les tests de Détection ■ Perception auditive.

## CHAROIGNARD RAMPANT

**Aberration de taille G**

**Dés de vie:** 3d8+6 (19 pv)

**Initiative:** +2

**Vitesse de déplacement:** 9 m (6 cases), escalade 4,50 m

**Classe d'armure:** 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte:** +2/+8

**Attaque:** tentacule (+3 corps à corps, paralysie)

**Attaque à outrance:** 8 tentacules (+3 corps à corps, paralysie), morsure (-2 corps à corps, 1d4+1)

**Espace occupé/allonge:** 3 m/1,50 m.

**Attaques spéciales:** paralysie

**Particularités:** odorat, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde:** Réf +3, Vig +3, Vol +5

**Caractéristiques:** For 14, Dex 15, Con 14, Int 1, Sag 15, Cha 6

**Compétences:** Détection +6, Escalade +12, Perception auditive +6

**Dons:** Attaques réflexes, Pistage, Vigilance<sup>5</sup>

**Environnement:** souterrains

**Organisation sociale:** solitaire, paire ou groupe (2-5)

**Facteur de puissance:** 4

**Trésor:** aucun

**Alignement:** toujours neutre

**Évolution possible:** 4-6 DV

(taille G), 7-9 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau:**

La créature est environnée d'une puissante odeur de chair en décomposition. Son corps annelé doté de nombreuses pattes atteint presque les 3 mètres de long. Huit tentacules grouillants prennent

naissance au niveau de sa tête, près des mandibules et de sa gueule pourvue d'une multitude de dents.

Le charognard rampant est une créature des profondeurs qui se nourrit de corps en décomposition. Redouté de tous pour son contact paralysant, il quadrille son territoire de chasse à la recherche de créatures mortes, mais n'hésite pas pour autant à s'en prendre aux êtres vivants.

Longs d'une soixantaine de centimètres, ses tentacules sont enduits d'une substance gluante à effet paralysant. Comme la plupart des hybrides, le charognard rampant est peut-être le résultat d'expériences profanes. Un charognard rampant pèse environ 250 kg.

### COMBAT

Le charognard rampant détecte les proies et les carcasses en décomposition à l'aide de sa vue et de son odorat, qu'il a particulièrement développés. Au combat, il fouette ses adversaires avec ses tentacules, tentant d'en paralyser le plus possible (ces appendices n'infligent aucun dégâts). Une fois ses proies immobilisées, il les tue à l'aide de sa morsure puis les dévore à son gré. Même si l'on rencontre plusieurs charognards rampants en même temps, ils attaquent indépendamment, faisant leur possible pour paralyser tout ce qui bouge. Quasiment dénués d'intelligence, ils continuent d'agir de la sorte tant qu'un de leurs adversaires est capable de se déplacer.

**Charognard rampant**

les dévore à son gré. Même si l'on rencontre plusieurs charognards rampants en même temps, ils attaquent indépendamment, faisant leur possible pour paralyser tout ce qui bouge. Quasiment dénués d'intelligence, ils continuent d'agir de la sorte tant qu'un de leurs adversaires est capable de se déplacer.

**Paralysie (Ext).** Toute créature frappée par un tentacule de charognard rampant doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de se retrouver paralysée pendant 2d4 rounds. Le DD de sauvegarde est ■ à la Constitution.

**Compétences.** Un charognard rampant bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur un test d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

## CHIEN DE YETH

**Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M**

**Dés de vie:** 3d8+6 (19 pv)

**Initiative:** +6

**Vitesse de déplacement:** 12 m (8 cases), vol 18 m (bonne)

**Classe d'armure:** 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18



Chien de Yeth



**Attaque de base/lutte :** +3/+6  
**Attaque :** morsure (+6 corps à corps, 1d8+4)  
**Attaque à outrance :** morsure (+6 corps à corps, 1d8+4)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** aboiement, croc-en-jambe  
**Particularités :** odorat, réduction des dégâts (10/argent), vision dans le noir (18 m), vol  
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +5  
**Caractéristiques :** For 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10  
**Compétences :** Détection +11, Fouille +7, Perception auditive +11, Survie +11 (+13\* pour suivre une piste)  
**Dons :** Pistage, Science de l'initiative  
**Environnement :** Lande Grise d'Hadès  
**Organisation sociale :** solitaire, couple ou meute (6-11)  
**Facteur de puissance :** 3  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre mauvais  
**Évolution possible :** 4-6 DV (taille M), 7-9 DV (taille G)  
**Ajustement de niveau :** +3 (compagnon d'armes)

*Cette créature ressemble à un énorme molosse à la fourrure d'un noir terne. Ses yeux brillent d'un éclat rouge cerise.*

Ce redoutable chien volant rôde de nuit à quelques mètres du sol, à la recherche de proies faciles.

Haut de 1,50 mètre au garrot, il pèse environ 200 kilos.

Le chien de Yeth est incapable de parler, mais il comprend l'infèrnal.

## COMBAT

Le chien de Yeth ne chasse que de nuit. Craignant le soleil, il ne sort jamais de jour, même si sa vie en dépend.

Les armes naturelles d'un chien de Yeth, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement mauvais pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Aboiement (Sur).** Quand le chien de Yeth se met à aboyer ou à hurler, toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins (autres Extérieurs d'alignement mauvais exceptés) doivent réussir un jet de Volonté (DD 11) sous peine d'être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental. Que leur jet de sauvegarde soit réussi ou non, toutes les créatures ayant entendu l'aboiement sont par la suite immunisées pendant une journée entière contre cette attaque (sauf si elle est portée par un autre chien de Yeth). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Croc-en-jambe (Ext).** Un chien de Yeth touchant sa proie à l'aide de son attaque de morsure peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au chien de Yeth.

**Vol (Sur).** Le chien de Yeth peut achever ou reprendre son vol au prix d'une action libre.

**Compétences.** \* Le chien de Yeth bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

## CHIEN ESQUIVEUR

**Créature magique de taille M**  
**Dés de vie :** 4d10 (22 pv)  
**Initiative :** +3  
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)  
**Classe d'armure :** 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13  
**Attaque de base/lutte :** +4/+4  
**Attaque :** morsure (+4 corps à corps, 1d6)  
**Attaque à outrance :** morsure (+4 corps à corps, 1d6)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** —  
**Particularités :** clignotement, porte dimensionnelle, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +4, Vol +4  
**Caractéristiques :** For 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 13, Cha 11  
**Compétences :** Détection +5, Discrétion +3, Perception auditive +5, Psychologie +3, Survie +4  
**Dons :** Course, Pistage, Volonté de fer  
**Environnement :** plaines tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire, paire ou meute (7-16)  
**Facteur de puissance :** 2  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours loyal bon  
**Évolution possible :** 5-7 DV (taille M), 8-12 DV (taille G)  
**Ajustement de niveau :** +2 (compagnon d'armes)

*Ce gros canidé à la fourrure brun-jaune semble être tout à fait normal. Mais, subitement, il disparaît en un clin d'œil et réapparaît aussitôt, un peu plus loin.*

Le chien esquivé est un canidé intelligent doté de facultés de téléportation limitées.

D'un naturel sociable, il se déplace souvent en meute. Son régime alimentaire se compose de viande et de végétaux, à parts égales. Il évite les zones humaines et chasse les créatures malfaisantes qui pénètrent sur son territoire.

Les chiens esquivés parlent leur propre langue, un mélange élaboré d'aboiements, de jappements et de grognements permettant de transmettre des informations complexes. Quand ils ne chassent pas, ils jouent ensemble. Ils défendent leurs chiots avec la dernière énergie, sachant que certaines créatures cherchent parfois à s'en emparer pour les dresser à devenir des animaux de garde. Le chien esquivé est l'ennemi juré de la bête éclipseante.

## COMBAT

Les chiens esquivés chassent en meute. Ils se téléportent apparemment au hasard jusqu'à encercler leur proie, ce qui leur permet à certains d'entre eux de la prendre en tenaille.

**Clignotement (Sur).** À volonté, le chien esquivé peut utiliser l'équivalent du sort *clignotement* (niveau 1 de lanceur de sorts). Une action libre lui suffit pour invoquer cet effet ou y mettre un terme.



Chien  
esquivé



**Porte dimensionnelle (Sur).** Une fois par round et par une action libre, le chien esquiveur peut se téléporter comme s'il utilisait le sort *porte dimensionnelle* (niveau 8 de lanceur de sorts). Ce pouvoir ne lui permet pas d'emmener quoi que ce soit avec lui. Il ne réapparaît jamais à l'intérieur d'un solide et peut attaquer dès qu'il se matérialise, sans période de désorientation.

## CHIMÈRE

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 9d10+27 (76 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 15 m (médiocre)

**Classe d'armure :** 19 (-1 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 10, pris au dépouvé 18

**Attaque de base/lutte :** +9/+17

**Attaque :** morsure dragon (+12 corps à corps, 2d6+4)

**Attaque à outrance :** morsure dragon (+12 corps à corps, 2d6+4), morsure lion (+12 corps à corps, 1d8+4), cornes (+12 corps à corps, 1d8+4), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** souffle

**Particularités :** odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +9, Vol +6

**Caractéristiques :** For 19, Dex 13, Con 17, Int 4, Sag 13, Cha 11

**Compétences :** Détection +9, Discrétion +1\*, Perception auditive +9

**Dons :** Attaques multiples, Vigilance, Vol stationnaire, Volonté de fer

**Environnement :** collines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, troupe (3-5) ou vol (6-13)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** 10-13 DV (taille G), 14-22 DV (taille IG)

**Ajustement de niveau :** +2 (compagnon d'arme)

La partie postérieure de la créature est celle d'un grand bouc noir, tandis que ses pattes avant sont celles d'un lion. Elle a des ailes de dragon et trois têtes disposées côte à côte : une de bouc, une de lion, sans crinière, et une de dragon.

La chimère est un étrange prédateur, aussi redoutable dans les airs que sur la terre ferme. Ses nombreuses attaques lui permettent de venir à bout de la plupart des adversaires.

Haute d'environ 1,50 mètre au garrot, elle mesure 3 mètres de long pour un poids avoisinant les 2 tonnes. La tête de dragon est couverte d'écailles blanches, bleues, noires, rouges ou vertes selon l'individu.

La chimère comprend le draconien, mais fait rarement l'effort de parler, même quand elle sert une créature plus puissante qu'elle.

Chimère

## COMBAT

Redoutable adversaire, la chimère préfère attaquer par surprise. Bien souvent, elle se cache pour jaillir devant ses proies au dernier moment, à moins qu'elle ne décide de les attaquer par la voie des airs. Sa tête de dragon peut cracher un souffle au lieu de mordre. Quand plusieurs chimères évoluent ensemble, elles attaquent de concert.

**Souffle (Sur).** La nature du souffle d'une chimère dépend de la couleur de sa tête draconienne, selon la table ci-dessous. Quel que soit le type de souffle, il est utilisable tous les 1d4 rounds, inflige 3d8 points de dégâts (jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pour déterminer la couleur de la tête de dragon de la chimère (et donc la nature de son souffle), jetez 1d10 et consultez la table ci-dessous :

1d10	Couleur de la tête	Souffle
1-2	Blanc	Cône de froid de 6 mètres de long
3-4	Bleu	Ligne d'électricité de 12 mètres de long
5-6	Noir	Ligne d'acide de 12 mètres de long
7-8	Rouge	Cône de feu de 6 mètres de long
9-10	Vert	Cône de gaz (acide) de 6 mètres de long

**Compétences.** Les trois têtes de la chimère lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

\* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, la chimère obtient un bonus aux tests de Discrétion de +8.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 175 kg, intermédiaire de 175 à 350 kg, et lourde de 350 à 525 kg.

## COCKATRICE

**Créature magique de taille P**

**Dés de vie :** 5d10 (27 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 18 m (médiocre)

**Classe d'armure :** 14 (+1 taille, +3 Dex), contact 14, pris au dépouvé 11

**Attaque de base/lutte :** +5/-1

**Attaque :** morsure (+9 corps à corps, 1d4-2 et pétrification)

**Attaque à outrance :** morsure (+9 corps à corps, 1d4-2 et pétrification)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** pétrification

**Particularités :** vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +4, Vol +2

**Caractéristiques :** For 6, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 13, Cha 9

**Compétences :** Détection +7, Perception auditive +7

**Dons :** Attaque en finesse<sup>5</sup>, Esquive, Vigilance

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, paire, groupe (2-4) ou bande (6-13)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 6-8 DV (taille P), 9-15 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

Ce volatile a la taille d'une oie ou d'une belle dinde. Sa tête et son corps sont ceux d'un coq, avec des ailes de chauve-souris et une longue queue de lézard. Ses yeux brillent d'un éclat rouge vif plutôt inquiétant.

La cockatrice est un hybride étrange et repoussant. Elle est redoutée à juste titre pour sa faculté à transformer la chair en pierre.

Les mâles ont une crête et une caroncule, comme les coqs. Les femelles, qui sont beaucoup plus rares, sont semblables au mâle, si ce n'est qu'elles n'ont pas ces ornements. Une cockatrice pèse environ 12 kg.

## COMBAT

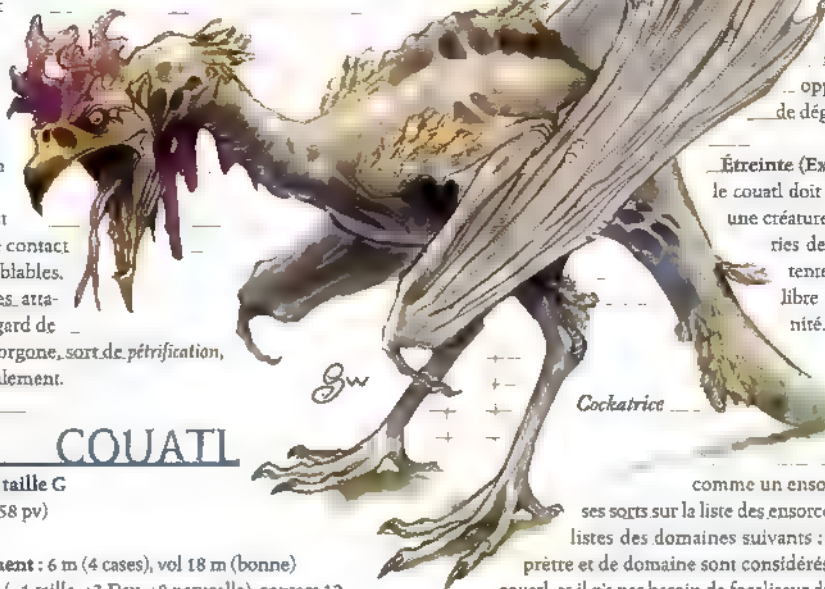
La cockatrice attaque farouchement tout ce qui lui semble représenter une menace, pour elle-même ou son nid. Lorsque



plusieurs cockatrices sont rencontrées ensemble, elles font tout pour semer la confusion chez l'ennemi, n'hésitant pas à voler droit sur le visage de leurs adversaires pour les déconcentrer.

**Pétrification (Sur).** Toute créature frappée par l'attaque de morsure d'une cockatrice doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas être instantanément pétrifiée. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

La cockatrice est immunisée contre le contact pétrifiant de ses semblables. Par contre, les autres attaques pétrifiantes (regard de méduse, souffle de gorgone, sort de pétrification, etc.) l'affectent normalement.



Cockatrice

## COUATL

**Extérieur (natif) de taille G**

**Dés de vie :** 9d8+18 (58 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

**Classe d'armure :** 21 (-1 taille, +3 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +9/+17

**Attaque :** morsure (+12 corps à corps, 1d3+6 et venin)

**Attaque à outrance :** morsure (+12 corps à corps, 1d3+6 et venin)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** constriction (2d8+6), étreinte, facultés psioniques, sorts, venin

**Particularités :** forme éthérée, télépathie (27 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +8, Vol +10

**Caractéristiques :** For 18, Dex 16, Con 14, Int 17, Sag 19, Cha 17

**Compétences :** Acrobaties +15, Art de la magie +15 (+17 pour les parchemins), Concentration +14, Connaissances (deux au choix) +15,

Détection +16, Diplomatie +17, Fouille +15, Perception auditive +16,

Psychologie +16, Saut +0, Survie +4 (+6 pour suivre des traces),

Utilisation d'objets magiques +15 (+17 pour les parchemins)

**Dons :** Dispense de composante matérielle<sup>S</sup>, Esquive, Extension d'effet, Science de l'initiative, Vol stationnaire

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (3-6)

**Facteur de puissance :** 10

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours loyal bon

**Évolution possible :** 10-13 DV (taille G), 14-27 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** +7

*Ce long serpent aux ailes des couleurs de l'arc-en-ciel semble déterminé, puissant et totalement en phase avec son environnement.*

Le couatl est légendaire pour sa beauté, sa puissance et sa grande noblesse d'esprit. Son intelligence et sa bonté en font un sujet de culte dans les régions où il vit.

Long de 3,50 mètres environ, il fait près de 5 mètres d'envergure pour un poids de 900 kg.

Il parle le commun, le draconien et le céleste, et a également le pouvoir de communiquer par télépathie.

## COMBAT

Le couatl attaque rarement sans avoir été provoqué, encore qu'il s'en prenne systématiquement aux malfaisants surpris en flagrant délit. Il utilise son pouvoir de *détection des pensées* pour confirmer les soupçons qu'il peut éprouver envers une personne. Sa grande intelligence lui permet de s'appuyer sur

ses points forts, en lançant des sorts de loin avant de venir au contact. Quand plusieurs couatls combattent ensemble, ils mettent au point une stratégie commune.

**Constriction (Ext).** Chaque fois qu'il remporte un test de lutte opposé, le couatl inflige 2d8+6 points de dégâts.

**Étreinte (Ext).** Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le couatl doit réussir une attaque de morsure sur une créature ne faisant pas plus de deux catégories de taille de plus que lui. Il peut alors tenir d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Sorts.** Le couatl lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 9. Il peut choisir ses sorts sur la liste des ensorceleurs, sur celle des prêtres et sur les listes des domaines suivants : Air, Bien et Loi. Tous ses sorts de prêtre et de domaine sont considérés comme des sorts profanes pour le couatl, et il n'a pas besoin de focaliseur divin pour les lancer.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde 15 + niveau de sort) : niveau 0 : destruction de morts-vivants, détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumière, rayon de givre, résistance, soins superficiels ; 1<sup>er</sup> niveau : armure de mage, coup au but, endurance aux énergies destructives, mur de vent, protection contre le Chaos ; 2<sup>e</sup> niveau : rayon ardent, silence, sons modérés, splendeur de l'aigle ; 3<sup>e</sup> niveau : cercle magique contre le Mal, convocation de monstres III, état gazeux ; 4<sup>e</sup> niveau : charme-monstre, liberté de mouvement.

**Facultés psioniques (Sur).** Changement de plan (DD 20), détection de la Loi, détection de pensées (DD 15), détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal,



Couatl



invisibilité et métamorphose (uniquement sur lui-même) à volonté. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 16) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 4d4 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Forme éthérée (Sur).** Comme le sort du même nom (niveau 16 de lanceur de sorts).

**Télépathie (Sur).** Le couatl peut communiquer mentalement avec toute créature ayant une valeur d'Intelligence dans un rayon de 27 mètres. La créature peut lui répondre si elle le souhaite ; le couatl et elle n'ont pas besoin de parler un langage commun pour se comprendre.

## CRÉATURE CÉLESTE

Bien qu'elles ressemblent aux créatures vivant dans le plan Matériel, les créatures célestes résident dans les plans supérieurs, c'est-à-dire ceux du Bien. Elles sont plus belles et plus majestueuses que les habitants du plan Matériel.

Leur peau est souvent de la couleur d'un métal précieux (l'argent, l'or et le platine étant les couleurs les plus fréquentes). On les prend parfois pour des demi-célestes, êtres résultant de l'union entre un véritable céleste et une autre créature.

## EXEMPLE DE CRÉATURE CÉLESTE

Dans cet exemple, la créature de base est un lion.

**Lion céleste**

**Créature magique (animal altéré, extraplanaire) de taille G**

**Dés de vie :** 5d8+10 (32 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +3/+12

**Attaque :** griffes (+7 corps à corps, 1d4+5)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+5), morsure (+2 corps à corps, 1d8+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** bond, châtiment du Mal, étreinte, pattes arrière (1d4+2)

**Particularités :** odorat, réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (10), résistance à l'acide, au froid et à l'électricité (5), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +6, Vol +2

**Caractéristiques :** For 21, Dex 17, Con 15, Int 3, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Déplacement silencieux +11, Détection +5, Discrétion +3\*, Équilibre +7, Perception auditive +5...

**Dons :** Course, Vigilance

**Environnement :** Sept Montagnes Ascendantes de Céleste

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou troupe (6-10)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours bon (loyal, neutre ou chaotique)

**Évolution possible :** 6-8 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

## Combat

Les armes naturelles du lion céleste sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Bond (Ext).** Lorsque le lion céleste charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le lion céleste doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il s'agrippe et peut utiliser ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +7 corps à corps, dégâts 1d4+2.

**Compétences.** Le lion céleste bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Équilibre. \* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

## CRÉATION DE CRÉATURE CÉLESTE

L'archétype hérité « créature céleste » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible de type aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante ou vermine dont l'alignement est autre que mauvais (appelée ci-après « créature de base »).

La créature céleste conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit. Même si son type change, il ne faut pas recalculer ses dés de vie, bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ou points de compétences.

**Taille et type.** Animaux et vermines agrémentées de cet archétype deviennent des créatures magiques. Ces deux cas de figure exceptés, le type de la créature de base reste inchangé. La taille est inchangée. Les créatures célestes rencontrées dans le plan Matériel ont le sous-type extraplanaire.

**Attaques spéciales.** La créature céleste conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne la suivante.

**Châtiment du Mal (Sur).** Une fois par jour, la créature céleste peut porter une attaque contre un adversaire d'alignement mauvais avec un bonus aux dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20).

**Particularités.** La créature céleste conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Réduction des dégâts (voir table ci-dessous)
- Résistance à l'acide, au froid et à l'électricité (voir table ci-dessous)
- Résistance à la magie égale à 5 + son nombre de DV (25 maximum)

Dés de vie	Résistance à l'acide, au froid et à l'électricité	Réduction des dégâts
1-3	5	—
4-7	5	5/magie
8-11	10	5/magie
12 et plus	10	10/magie

Si la créature de base possède déjà l'une de ces particularités, appliquez la valeur qui l'avantage le plus.

Si la créature obtient une réduction des dégâts, ses armes naturelles sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Caractéristiques.** Comme la créature de base, mais au moins 3 en Intelligence.

**Environnement.** Un plan d'alignement bon.

**Facteur de puissance.** Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base ; de 4 à 7 DV, comme la créature de base +1 ; à partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

**Alignement.** Toujours bon (loyal, neutre ou chaotique).

**Ajustement de niveau.** Comme la créature de base +2.

## CRÉATURE FIÉLON

Bien qu'elles ressemblent aux créatures évoluant dans le plan Matériel, les créatures fiélons résident dans les plans inférieurs, vouées au Mal. Elles sont plus terrifiantes que les mortels qu'elles rappellent.

On les prend parfois pour des demi-fiélons, êtres résultant de l'union entre un véritable fiélon et une autre créature.

## EXEMPLE DE CRÉATURE FIÉLON

Dans cet exemple, la créature de base est un rat sanguinaire.

**Rat sanguinaire fiélon**

**Créature magique (animal altéré, extraplanaire) de taille P**

**Dés de vie :** 1d8+1 (5 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), escalade 6 m

**Classe d'armure :** 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 11

**Attaque de base/lutte :** +0/-4

**Attaque :** morsure (+4 corps à corps, 1d4 et maladie)

**Attaque à outrance :** morsure (+4 corps à corps, 1d4 et maladie)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** châtiment du Bien, maladie



**Particularités :** odorat, résistance au feu et au froid (5), résistance à la magie (6), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques :** For 10, Dex 17, Con 12, Int 3, Sag 12, Cha 4

**Compétences :** Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4

**Dons :** Attaque en finesse<sup>5</sup>, Vigilance

**Environnement :** Strates Infinites des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire ou nuée (11-20)

**Facteur de puissance :** 1/2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours mauvais (loyal, neutre ou chaotique)

**Évolution possible :** 2-3 DV (taille P), 4-6 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

## COMBAT

**Maladie (Ext).** Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 11), temps d'incubation 1d3 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Un rat sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de natation. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé. Le rat sanguinaire applique son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation, au lieu de celui de Force.

## CRÉATION DE CRÉATURE FIÉLON

L'archétype hérité « créature fiélon » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible de type aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante, vase ou vermine dont l'alignement est autre que bon (appelée ci-après « créature de base »).

La créature fiélon conserve le profil ■ les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit. Même si son type change, il ne faut pas recalculer ses dés de vie, bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ou points de compétences.

**Taille et type.** Animaux et vermines agrémentés de cet archétype deviennent des créatures magiques. Ces deux cas de figure exceptés, le type de la créature de base reste inchangé. La taille est inchangée. Les créatures fiélons rencontrées dans le plan Matériel ont le sous-type extraplanaire.

**Attaques spéciales.** La créature fiélon conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne la suivante.

**Châtiment du Bien (Sur).** Une fois par jour, la créature fiélon peut porter, contre un adversaire d'alignement bon, une attaque au cours de laquelle elle cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20).

**Particularités.** La créature fiélon conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Réduction des dégâts (voir table ci-dessous)
- Résistance au feu et au froid (voir table ci-dessous)
- Résistance à la magie égale à 5 + son nombre de DV (25 maximum)

Résistance au feu		
Dés de vie	et au froid	Réduction des dégâts
1-3	5	—
4-7	5	5/magie
8-11	10	5/magie
12 et plus	10	10/magie

Si la créature de base possède déjà l'une de ces particularités, appliquez la valeur qui l'avantage le plus.

Si la créature obtient une réduction des dégâts, ses armes naturelles sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Caractéristiques.** Comme la créature de base, mais au moins 3 en Intelligence.

**Environnement.** Un plan d'alignement mauvais.

**Facteur de puissance.** Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base ; de 4 à 7 DV, comme la créature de base +1 ; à partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

**Alignement.** Toujours mauvais (loyal, neutre ou chaotique).

**Ajustement de niveau.** Comme la créature de base +2.

## CTHUUL

**Aberration (aquatique) de taille G**

**Dés de vie :** 11d8+44 (93 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), nage 6 m

**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +8/+17

**Attaque :** pinces (+12 corps à corps, 2d6+5)

**Attaque à outrance :** 2 pinces (+12 corps à corps, 2d6+5)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** constriction (3d6+5), étreinte, tentacules paralysants

**Particularités :** amphibie, immunité contre le poison, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +7, Vol +9

**Caractéristiques :** For 20, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 5

**Compétences :** Détection +11, Discrétion +13,

Natation +13, Perception auditive +11

**Dons :** Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

**Environnement :** marécages chauds

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (2-5)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, objets normaux

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** 12-16 DV (taille G), 17-33 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —



Cthulhu

Une créature monstrueuse sort lentement de l'eau, évoquant un insecte géant ou un crustacé contre-nature. Ses gigantesques pinces claquent rageusement tandis que la lumière des torches se reflète sur sa carapace marbrée. Ses petits yeux noirs vous fixent avidement et les tentacules qui pendent de sa bouche frétilent d'impatience alors qu'il s'approche de vous.

Cet ignoble hybride de crustacé, d'insecte et de serpent passe le plus clair de son temps tout ou partiellement immergé dans l'eau, attendant le passage de proies intelligentes qu'il pourra dévorer.

Bien qu'amphibie, il nage très mal et préfère évoluer sur la terre ferme, ou dans une eau peu profonde. Il n'aime rien autant que la chair d'homme-lézard.

Il collectionne parfois les trophées. Quoique n'ayant aucune utilité des armes, des armures et de la plupart des autres objets, il les conserve dans son antre. Si sa victime n'a pas la moindre possession, le cthulhu se satisfait d'un trophée plus macabre : son crâne.

Bien que ce monstre vive principalement dans les marais ou en pleine jungle, certains cthulhus se sont adaptés aux lacs et cours d'eau souterrains. Ceux-là se nourrissent de troglodytes et de drows imprudents. Ils sont parfois sous la coupe de tyrannicoles ou de flagelleurs mentaux.



Un cthul mesure 2,40 mètres de long et pèse 325 kg.

Les cthuls parlent le commun (ou le commun des Profondeurs pour la variété souterraine).

## COMBAT

Le cthul aime se cacher dans une eau boueuse et attendre près du bord le passage d'une proie qu'il pourra attaquer par surprise.

S'il se retrouve face à plusieurs adversaires, il les broie entre ses pinces, puis en transfère un de ses pinces à ses tentacules. Il fait en sorte d'avoir toujours au moins une pince de libre. Si ses ennemis lui paraissent dangereux, il cesse de se préoccuper de ceux qu'il a paralysés ou tués pour se concentrer sur les survivants. Sinon, il commence à les dévorer avant la fin du combat.

**Constriction (Ext).** Chaque fois que le monstre remporte un test de lutte opposé, il inflige 3d6+5 points de dégâts.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le cthul doit réussir une attaque de pince. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction. À partir du round suivant, il peut aussi décider de transférer sa victime vers ses tentacules.

**Tentacules paralysants (Sur).** Par une action de mouvement, le cthul peut transférer une victime agrippée de sa pince à ses tentacules. Les tentacules peuvent maintenir une créature avec autant de force que les pinces, mais elles n'infligent pas de dégâts. Par contre, elles libèrent une sécrétion paralysante. La créature qu'elles emprisonnent doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) par round sous peine d'être paralysée pendant 6 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Paralysée ou non, la victime subit 1d8+2 points de dégâts par round, infligés par les mandibules du cthul.

**Amphibie (Ext).** Bien que les cthuls soient aquatiques, ils peuvent survivre indéfiniment sur terre.

**Compétences.** Un cthul bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

## DEMI-CÉLESTE

La nature magique des véritables célestes leur permet de s'unir avec toutes les créatures, ou presque. Dans ce cas, ils donnent naissance à des êtres majestueux, les demi-célestes.

Dans le cadre de leurs responsabilités, les célestes passent beaucoup de temps au contact des mortels. Leur bonté et leur dévouement sont tels qu'il leur arrive de tomber amoureux des créatures qu'ils sont chargés d'aider (humains, elfes, licornes et autres). Les célestes ne sont jamais attirés par les êtres malfaisants ou dénués d'intelligence. L'objet de leur affection la leur rend systématiquement. Une telle union est toujours librement consentie et, quand un enfant en résulte, c'est généralement la créature mortelle qui se charge de l'élever, le céleste ayant de fortes chances d'être envoyé ailleurs dans le cadre de sa mission.

Quelle que soit leur morphologie, les demi-célestes sont toujours beaux et fascinants. Quelque chose en eux affiche inmanquablement leur parenté céleste : une peau dorée, des yeux brillants ou des ailes d'ange.

Bien que nobles et doués d'une grande compassion, les demi-célestes sont souvent affolés par le mal qu'ils sentent chez leurs frères, à tel point qu'ils châtent très durement les comportements bestiaux ou malfaisants. Incapables de s'intégrer pleinement aux sociétés mortelles, ils mènent le plus souvent une existence solitaire de redresseurs de torts itinérants.

## EXEMPLE DE DEMI-CÉLESTE

Dans cet exemple, la créature de base est un humain, paladin de niveau 9.

**Humain demi-céleste, paladin de niveau 9.**

**Extérieur (humanoïde altéré, natif) de taille M**

**Dés de vie :** 9d10+36 (90 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 18 m (bonne)

**Classe d'armure :** 24 (+1 Dex, +2 naturelle, +7 cuirasse en mithral +2, +4 écu d'acier +2), contact 11, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +9/+14

**Attaque :** épée bâtarde +2 (+17 corps à corps, 1d10+7/19-20) ; ou arc long composite de maître (limite de bonus de Force +4) (+11 distance, 1d8+4/x3)

**Attaque à outrance :** épée bâtarde +2 (+17/+12 corps à corps, 1d10+7/19-20) ; ou arc long composite de maître (limite de bonus de Force +4) (+11/+6 distance, 1d8+4/x3)

**Espace occupé/allongé :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** châtiment du Mal, lumière du jour, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants (7/jour), sorts

**Particularités :** aura de Bien, aura de bravoure, détection du Mal, grâce divine, guérison des maladies (2/semaine), immunité contre les maladies, réduction des dégâts (5/magie), résistance à l'acide, à l'électricité et au froid (10), résistance à la magie (19), santé divine, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +10

**Caractéristiques :** For 20, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 16, Cha 18

**Compétences :** Concentration +13, Détection +7, Diplomatie +13, Équitation +11

**Dons :** Arme de prédilection (épée bâtarde), Armure naturelle supérieure, Attaque en puissance, Attaque en vol, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde)

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours loyal bon

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +4

*Le noble chevalier semble humain, mais il a des yeux dorés et de grandes ailes de plumes.*

Le paladin demi-céleste est un champion du Bien, un chevalier errant dont le courage face à l'adversité est légendaire.

## Combat

Le paladin demi-céleste préfère confronter ses ennemis au corps à corps, l'épée à la main. Il n'emploie les attaques aériennes que face à des ennemis dangereux ■ nombreux. Face à un puissant adversaire maléfique, il se prépare au combat à l'aide de ses sorts et utilise efficacement son pouvoir de châtiment.

**Châtiment du Mal (Sur).** Deux fois par jour, le paladin demi-céleste peut tenter de châtier le Mal en portant une attaque au corps à corps normale. Il obtient un bonus de +4 sur son jet d'attaque (c'est-à-dire son bonus de Charisme) et un bonus de +9 sur son jet de dégâts (c'est-à-dire son niveau de paladin). S'il tente par erreur de châtier une créature qui n'est pas mauvaise, le pouvoir n'a aucun effet mais l'utilisation est tout de même décomptée.

De plus, une fois par jour, le paladin demi-céleste peut porter une attaque de corps à corps normale avec un bonus de +9 sur le jet de dégâts, si la cible est d'alignement mauvais.

**Lumière du jour (Sur).** Les demi-célestes peuvent employer ce pouvoir (identique au sort du même nom) par une action simple.

**Pouvoirs magiques.** Protection contre le Mal 3 fois par jour ; aide, bénédiction, châtiment sacré (DD 18), guérison des maladies, neutralisation du poison, rejet du Mal (DD 19), soins importants (DD 17) 1 fois par jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Renvoi des morts-vivants (Sur).** Le paladin renvoie les morts-vivants comme un prêtre de niveau 6.

**Aura de bravoure (Sur).** Le paladin est immunisé contre la terreur (magique ou non). Ses alliés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +4 sur les jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

**Aura de Bien (Ext).** Le paladin demi-céleste diffuse une aura de Bien (voir le sort de détection du Bien) équivalente à celle d'un prêtre d'un dieu bon de niveau 9.

**Détection du Mal (Mag).** À volonté, le paladin peut utiliser un pouvoir magique de détection du Bien, comme le sort du même nom.

**Grâce divine (Sur).** Le paladin bénéficie d'un bonus sur tous les jets de sauvegarde égal à son modificateur de Charisme.



**Guérisson des maladies (Mag).** Le paladin demi-céleste peut employer ce pouvoir (identique au sort du même nom) jusqu'à deux fois par semaine. (C'est une aptitude de classe du paladin. L'archétype de demi-céleste offre aussi un pouvoir magique similaire.)

**Imposition des mains (Sur).** Le paladin peut guérir jusqu'à 36 points de dégâts chaque jour.

**Santé divine (Ext).** Le paladin est immunisé contre toutes les maladies, même surnaturelles et magiques (comme la pourriture des momies et la lycanthropie).

**Exemple de sorts de paladin préparés (2/1 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) :** 1<sup>er</sup> niveau : *bénédiction d'arme, faveur divine* ; 2<sup>e</sup> niveau : *force de taureau*.

**Possessions.** cuirasse en mithral +2, écu en acier +2, épée bâtarde +2, arc long composite de maître (limite de bonus de force +4), 10 flèches en argent, 10 flèches en fer froid.

## CRÉATION DE DEMI-CÉLESTE

L'archétype hérité « demi-céleste » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible, possédant au moins 4 en Intelligence et dont l'alignement est autre que mauvais (appelée ci-après « créature de base »).

La créature céleste conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

**Type et taille.** Le demi-céleste fait automatiquement partie de la famille des Extérieurs. Il ne faut pas recalculer ses dés de vie et bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Les demi-célestes sont par défaut des Extérieurs natifs. La taille est inchangée.

**Vitesse de déplacement.** Le demi-céleste a des ailes de plumes. Il vole deux fois plus vite qu'il ne se déplace sur la terre ferme (bonne manœuvrabilité), ou à la vitesse de vol de la créature de base, si elle est plus élevée.

**Classe d'armure.** L'armure naturelle de la créature de base augmente de +1.

**Attaques spéciales.** Le demi-céleste conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et obtient les attaques suivantes.

**Châtiment du Mal (Sur).** Une fois par jour, un demi-céleste peut porter une attaque de corps à corps normale avec un bonus sur le jet de dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20), si la cible est d'alignement mauvais.

**Lumière du jour (Sur).** Les demi-célestes peuvent employer ce pouvoir (identique au sort du même nom) à volonté.

**Pouvoirs magiques.** S'il a au moins 8 en Intelligence ou en Sagesse, le demi-céleste peut également utiliser les pouvoirs magiques suivants, en fonction de son nombre de DV. Tous ces pouvoirs sont cumulables, et par exemple, un dragonnet d'airain demi-céleste (4 DV) peut employer *bénédiction*, *protection contre le mal* ainsi que *aide* et *détection du mal*. Sauf indication contraire, chaque pouvoir est utilisable une fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de DV de la créature et les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

DV	Pouvoirs
1-2	<i>Bénédiction, protection contre le Mal (3 fois/jour)</i>
3-4	<i>Aide, détection du Mal</i>
5-6	<i>Neutralisation du poison, soins importants</i>
7-8	<i>Châtiment sacré, guérison des maladies</i>
9-10	<i>Rejet du Mal</i>
11-12	<i>Parole sacrée</i>
13-14	<i>Aura sacrée (3 fois/jour), sanctification</i>
15-16	<i>Symbole</i>
17-18	<i>Convocation de monstres IX (célestes uniquement)</i>
19-20	<i>Résurrection</i>

**Particularités.** Le demi-céleste possède toutes les particularités de la créature de base plus les particularités suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre les maladies.
- Résistance à l'acide, à l'électricité et au froid (10).
- Réduction des dégâts de 5/magie si 11 DV ou moins, ou de 10/magie si 12 DV ou plus.
- Les armes naturelles d'un demi-céleste sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.
- Résistance à la magie égale au nombre de DV +10 (maximum 35).
- Bonus racial de +4 sur les jets de sauvegarde contre le poison.

**Caractéristiques.** Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +4, Dex +2, Con +4, Int +2, Sag +4, Cha +4.

**Compétences.** Le demi-céleste obtient des points de compétences, comme un Extérieur, soit un total de (8 + modificateur d'Intelligence) x (nombre de DV +3). Les DV venant de niveaux de classes ne sont pas inclus dans ce calcul. Si le demi-céleste progresse dans une classe, il acquiert et dépense ses points de compétence normalement. Toutes les compétences apparaissant sur la liste de la créature de base sont considérées comme des compétences de classe, les autres étant des compétences hors classe.

**Facteur de puissance.** Jusqu'à 5 DV, comme la créature de base +1 ; de 6 à 10 DV, comme la créature de base +2 ; à partir de 11 DV, comme la créature de base +3.

**Alignement.** Toujours bon (loyal, neutre ou chaotique).

**Ajustement de niveau.** Comme la créature de base +4.

## PERSONNAGES DEMI-CÉLESTES

Les demi-célestes humanoïdes choisissent souvent une classe de personnage, leur préférence allant à barde, guerrier, prêtre ou paladin. Même ceux qui ne sont pas humanoïdes deviennent parfois prêtres ou paladins. Les prêtres demi-célestes servent les dieux du Bien, comme par exemple, Ehlonna, Héronéus, Kord ou Pélor.

## DEMI-DRAGON

La nature magique des dragons leur permet de s'unir avec toutes les créatures, ou presque. Une telle union se produit généralement lorsque le dragon a changé de forme. Quand elle donne naissance à un rejeton, le grand reptile l'abandonne systématiquement.

Les demi-dragons sont toujours plus redoutables que les autres membres de leur race, et leur aspect physique trahit leur filiation, puisqu'ils ont presque toujours des écailles, des traits allongés, des yeux de reptile et des dents et ongles (ou griffes) particulièrement allongés. Certains ont même des ailes.

## EXEMPLE DE DEMI-DRAGON

Dans cet exemple, la créature de base est un humain, guerrier de niveau 4, (dont les valeurs de caractéristiques de base étaient For 14, Dex 13, Con 16, Int 8, Sag 12, Cha 10) et l'hybride provient d'un dragon noir.

**Humain demi-dragon noir, guerrier de niveau 4.**

**Dragon (humanoïde altéré) de taille M**

**Dés de vie :** 4d10+16 (43 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m en harnois (4 cases), vitesse de base 9 m

**Classe d'armure :** 24 (+1 Dex, +4 naturelle, +9 harnois +1), contact 11, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +4/+10

**Attaque :** double lame de maître (+12 corps à corps, 1d8+8/19-20) ; ou griffes (+10 corps à corps, 1d4+6) ; ou javeline (+5 distance, 1d6+6)

**Attaque à outrance :** double lame de maître (+10/+10 corps à corps, 1d8+8/19-20, 1d8+5/19-20), morsure (+5 corps à corps, 1d6+3) ; ou 2 griffes (+10 corps à corps, 1d4+6), morsure (+5 corps à corps, 1d6+3) ; ou javeline (+5 distance, 1d6+6)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** souffle

**Particularités :** immunité contre l'acide et les effets de sommeil et de paralysie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +8, Vol +4

**Caractéristiques :** For 22, Dex 13, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 12

**Compétences :** Détection +4, Escalade +5, Intimidation +4, Perception auditive +3, Sauv. -1.

**Dons :** Arme de prédilection (double lame), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Maniement d'une arme exotique (double lame), Spécialisation martiale (double lame), Volonté de fer

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** normal



**Alignement :** souvent chaotique mauvais  
**Évolution possible :** par une classe de personnage  
**Ajustement de niveau :** +3

*Cet humanoïde robuste a la peau noire et écailleuse, des griffes et des crocs aiguisés et de courtes cornes sur le front.*

## Combat

Les guerriers demi-dragons emploient souvent une arme à deux mains exotique. Agressifs et colériques, ils sont prompts à chercher la bagarre. Il leur arrive de diriger d'autres guerriers maléfiques, mais ils combattent seuls.

**Souffle (Sur).** Ligne de 9 mètres, une fois par jour, dégâts 6d8 d'acide, jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Exemple de possessions.** Har-  
nois +1, double lame de  
maître, 2 javelines.

## CRÉATION DE DEMI-DRAGON

L'archétype hérité « demi-dragon » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible (appelée ci-après « créature de base »). Il conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

**Type et taille.** Le type du demi-dragon devient automatiquement dragon. Il ne faut pas recalculer ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. La taille est inchangée.

**Dés de vie.** Les dés de vie raciaux augmentent d'une catégorie, jusqu'à un maximum de 12. Les dés de vie des niveaux de classe sont inchangés.

**Vitesse de déplacement.** Les demi-dragons de taille G ou plus ont des ailes et peuvent voler à deux fois leur vitesse de déplacement au sol (manœuvrabilité moyenne), ou à la vitesse de vol de la créature de base, si elle est plus élevée. Un demi-dragon de taille M ou plus petit n'a pas d'ailes.

**Classe d'armure.** L'armure naturelle de la créature de base augmente de +4.

**Attaques.** Un demi-dragon peut porter deux attaques de griffes et une attaque de morsure. Les griffes sont ses armes naturelles principales. Si la créature de base est capable de combattre à l'aide d'armes manufacturées, elle conserve cette capacité.

Lors d'une action d'attaque, un demi-dragon utilise une arme s'il en est capable et un coup de griffes dans le cas contraire.

Lors d'une action d'attaque à outrance, l'attaque principale d'un demi-dragon est portée avec une arme s'il en est capable et deux coups de griffes dans le cas contraire. Il peut ensuite mordre en tant qu'attaque secondaire. S'il utilise une arme mais garde une main libre, il peut porter une attaque de griffes en tant qu'attaque secondaire.

**Dégâts.** Le demi-dragon peut porter des attaques de griffes et de morsure. Si la créature de base est normalement incapable de se battre à l'aide de sa gueule ou de ses griffes, les dégâts qu'elle inflige sont indiqués sur la table ci-dessous. Par contre, si elle utilise déjà ces attaques en occasionnant des dégâts plus importants, conservez ses attaques normales.

Taille	Dégâts morsure	Dégâts griffes
Infime (I)	1	—
Minuscule (Min)	1d2	1
Très petite (TP)	1d3	1d2
Petite (P)	1d4	1d3
Moyenne (M)	1d6	1d4
Grande (G)	1d8	1d6
Très grande (TG)	2d6	1d8
Gigantesque (Gig)	3d6	2d6
Colossale (C)	4d6	3d6

*Demi-dragon*

*Demi-fiélon*

**Attaques spéciales.** Le demi-dragon conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne un souffle dont la nature dépend de la race de son parent dragon (utilisable 1 fois par jour uniquement). Le souffle du demi-dragon inflige 6d8 points de dégâts. Un jet de Réflexes (DD égal à 10 + 1/2 le nombre de DV raciaux du demi-dragon + le modificateur de Con du demi-dragon) permet de réduire les dégâts de moitié.

Race de dragon	Souffle
Blanc	Cône (de 9 m) de froid
Bleu	Ligne (de 18 m) d'électricité
Noir	Ligne (de 18 m) d'acide
Rouge	Cône (de 9 m) de feu
Vert	Cône (de 9 m) de gaz corrosif (acide)
Airain	Ligne (de 18 m) de feu
Argent	Cône (de 9 m) de froid
Bronze	Ligne (de 18 m) d'électricité
Cuivre	Ligne (de 18 m) d'acide
Or	Cône (de 9 m) de feu

**Particularités.** Le demi-dragon conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent la vision dans le noir sur 18 mètres et la vision nocturne. Il est immunisé contre les effets de sommeil et de paralysie, ainsi que contre une autre forme d'attaque dépendant de son parent dragon :

Race de dragon	Immunité	Race de dragon	Immunité
Blanc	Froid	Airain	Feu
Bleu	Électricité	Argent	Froid
Noir	Acide	Bronze	Électricité
Rouge	Feu	Cuivre	Acide
Vert	Acide	Or	Feu

**Caractéristiques.** Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +8, Con +2, Int +2, Cha +2.

**Compétences.** Le demi-dragon obtient des points de compétences comme un dragon, soit un total de (6 + modificateur d'Intelligence) x (nombre de DV +3). Les DV venant de niveaux de classe ne sont pas inclus dans ce calcul. Si le demi-céleste progresse dans une classe, il acquiert et dépense ses points de compétence normalement. Toutes les compétences



apparaissant sur la liste de la créature de base sont considérées comme des compétences de classe, les autres étant des compétences hors classe.

**Environnement.** Comme la créature de base ou la race de dragon.

**Facteur de puissance.** Comme la créature de base +2 (minimum 3).

**Alignement.** Comme la race de dragon.

**Ajustement de niveau.** Comme la créature de base +3.

## DEMI-FIÉLON

La nature magique des véritables fiélons leur permet de s'unir avec n'importe quelle créature, ou presque. Originaires des plans inférieurs, ces êtres maléfaisants ont pour seul but de harceler les mortels.

Diabls et démons viennent dans le plan Matériel pour y semer la terreur. Parfois, ils s'unissent de force avec les mortels pour créer de monstrueux hybrides. Certains mortels particulièrement corrompus consentent de leur plein gré à une telle union contre nature, mais cela est extrêmement rare. La plupart des rejetons sont tués à la naissance, mais certains survivent, devenant une atroce caricature de leur parent mortel. Parmi ceux-là, rares sont ceux qui parviennent à rejeter le mal qui est en eux dès la naissance et qu'ils doivent à leur parent fiélon.

Quelle que soit leur forme, les demi-fiélons sont toujours hideux : ils peuvent être couverts d'écailles noires, dégager une odeur pestilentielle, ou encore avoir des cornes, des yeux brillant d'un éclat rouge, des ailes de chauve-souris ou tout autre signe révélant leur nature maléfique.

Incapables de s'intégrer aux sociétés mortelles, les demi-fiélons sont des êtres solitaires. Dans les plans infernaux, ils sont sans cesse maltraités ■ rebaisés en raison de leur nature impure, tandis que les créatures autres que les fiélons les traitent comme des parias ■ voient en eux une injure à l'ordre naturel. Les demi-fiélons ayant un parent humanoïde sont parfois appelés cambions. Il n'est pas rare qu'ils soient les serviteurs de puissants fiélons ou au contraire qu'ils dirigent des monstres maléfaisants dans le plan Matériel.

### EXEMPLE DE DEMI-FIÉLON

Dans cet exemple, la créature de base est un humain, prêtre de niveau 7.

**Humain demi-fiélon, prêtre de niveau 7**

**Extérieur (humanoïde altéré, natif) de taille M.**

**Dés de vie :** 7d8+14 (49 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 6 m en cuirasse (4 cases), vol 6 m en cuirasse (moyenne), vitesse de base 9 m, vol 9 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 24 (+3 Dex, +1 naturelle, +7 cuirasse +2, +3 écu +1), contact 13, pris au dépouillé 21.

**Attaque de base/lutte :** +5/+9

**Attaque :** *morgenstern* +1 (+11 corps à corps, 1d8+5) ; ou griffes (+9 corps à corps, 1d4+4) ; ou arbalète de maître (+9 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** *morgenstern* +1 (+11 corps à corps, 1d8+5), morsure (+4 corps à corps, 1d6+2), ou 2 griffes (+9 corps à corps, 1d4+4), morsure (+4 corps à corps, 1d6+2) ; ou arbalète de maître (+9 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** châtiment du Bien, pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants (8/jour), sorts.

**Particularités :** immunité contre le poison, réduction des dégâts (5/magie), résistance à l'acide, à l'électricité, au feu et au froid (10), résistance à la magie (17), vision dans le noir (18 m).

**Jets de sauvegarde :** Réf.+5, Vig.+7, Vol.+9

**Caractéristiques :** For 18, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 18, Cha 12

**Compétences :** Art de la magie +3, Concentration +12, Connaissances (mystères) +6, Connaissances (religion) +2, Détection +2, Diplomatie +6, Premiers secours +9

**Dons :** Arme de prédilection (*morgenstern*)<sup>5</sup>, Attaque en vol, Emprise sur les morts-vivants, Magie de guerre, Science de l'initiative

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** normal (x2)

**Alignement :** toujours loyal bon

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +4

Ces humanoïde ailé porte des griffes, des crocs et de petites cornes. Ses yeux luisent d'un éclat rouge et il dégage une odeur de soufre.

Les pratiquants de la magie demi-fiélons comme celui-ci sont généralement les meneurs de cultes occultes ou de temples maléfiques.

### Combat

Les demi-fiélons attaquent avec sauvagerie et férocity, profitant autant que possible de leur faculté de vol pour lancer des sorts depuis les airs. Ils adorent torturer leurs adversaires assez malchanceux pour tomber entre leurs mains.

**Châtiment du Bien (Sur).** Une fois par jour, le prêtre demi-fiélon peut porter une attaque de corps à corps normale avec un bonus de +7 sur le jet de dégâts, si la cible est d'alignement bon.

**Pouvoirs magiques.** Empoisonnement (DD 15) et ténèbres 3 fois par jour ; profanation et ténèbres maudites (DD 15) 1 fois par jour. Niveau 7 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/6/5/4/3 ; DD de sauvegarde 14 ± niveau de sort) : niveau 0 : assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance, soins superficiels ; 1<sup>er</sup> niveau : anathème, bouclier de la foi, faveur divine, injonction, protection contre le Bien<sup>6</sup>, soins légers ; 2<sup>e</sup> niveau : arme spirituelle<sup>6</sup>, cacophonie, endurance de l'ours, force de taureau, immobilisation de personne ; 3<sup>e</sup> niveau : dissipation de la magie, malédiction, panoplie magique<sup>6</sup>, soins importants ; 4<sup>e</sup> niveau : convocation de monstres IV, soins intensifs, ténèbres muettes<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> Sort de domaine. Divinité : Érythnul. Domaines : Guerre et Mal.

**Possessions.** Cuirasse +2, écu en acier +1, *morgenstern* +1, médaillon de Sagesse +2, potion de rapidité.

### CRÉATION DE DEMI-FIÉLON

L'archétype hérité « demi-fiélon » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible possédant au moins 4 en Intelligence et dont l'alignement est autre que bon (appelée ci-après « créature de base »).

Une créature demi-fiélon conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

**Type et taille.** Le type du demi-fiélon devient automatiquement Extérieur. Il ne faut pas recalculer ses dés de vie et bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Les demi-fiélons sont par défaut des Extérieurs natis. La taille est inchangée.

**Vitesse de déplacement.** Un demi-fiélon a des ailes de chauve-souris, et peut voler à ■ vitesse de déplacement au sol (manœuvrabilité moyenne), ou à la vitesse de vol de la créature de base, si elle est plus élevée.

**Classe d'armure.** L'armure naturelle de la créature de base augmente de +1.

**Attaques.** Un demi-fiélon peut porter deux attaques de griffes et une attaque de morsure. Les griffes sont ses armes naturelles principales. Si la créature de base est capable de combattre à l'aide d'armes manufacturées, elle conserve cette capacité.

Lors d'une action d'attaque, un demi-fiélon utilise une arme s'il en est capable et un coup de griffes dans le cas contraire.

Lors d'une action d'attaque à outrance, l'attaque principale d'un demi-fiélon est portée avec une arme s'il en est capable et deux coups de griffes dans le cas contraire. Il peut ensuite mordre en tant qu'attaque secondaire. S'il utilise une arme mais garde une main libre, il peut porter une attaque de griffes en tant qu'attaque secondaire.

**Dégâts.** Le demi-fiélon peut porter des attaques de griffes et de morsure. Si la créature de base est normalement incapable de se battre à l'aide de sa gueule ou de ses griffes, les dégâts qu'elle inflige sont indiqués sur la table ci-dessous. Par contre, si elle utilise déjà ces attaques en occasionnant des dégâts plus importants, conservez ses attaques normales.

Taille	Dégâts morsure	Dégâts griffes
Infime (I)	1	—
Minuscule (Min)	1d2	1
Très petite (TP)	1d3	1d2
Petite (P)	1d4	1d3
Moyenne (M)	1d6	1d4
Grande (G)	1d8	1d6
Très grande (TG)	2d6	1d8
Gigantesque (Gig)	3d6	2d6
Colossale (C)	4d6	3d6



**Attaques spéciales.** Le demi-fiélon conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, et obtient les suivantes.

**Châtiment du Bien (Sur).** Une fois par jour, un demi-fiélon peut porter une attaque de corps à corps normale avec un bonus sur le jet de dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20), si la cible est d'alignement bon.

**Pouvoirs magiques.** Si l'a au moins 11 en Intelligence ou en Sagesse, le demi-fiélon peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, en fonction de son nombre de DV. Tous ces pouvoirs sont cumulables et, par exemple, un demi-fiélon ayant 4 DV peut employer *ténèbres* et *profanation*. Sauf indication contraire, chaque pouvoir est utilisable une fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de DV de la créature et les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Niveau	Pouvoirs
1-2	<i>Ténèbres</i> (3 fois/jour)
3-4	<i>Profanation</i>
5-6	<i>Ténèbres maudites</i>
7-8	<i>Empoisonnement</i> (3 fois/jour)
9-10	<i>Contagion</i>
11-12	<i>Blasphème</i>
13-14	<i>Aura maudite</i> (3 fois/jour), <i>sanctification maléfique</i>
15-16	<i>Flétrissure</i>
17-18	<i>Convocation de monstres IX</i> (fiélons uniquement)
19-20	<i>Destruction</i>

**Particularités.** Le demi-fiélon possède toutes les particularités de la créature de base plus les particularités suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre le poison.
- Résistance à l'acide, à l'électricité, au feu et au froid (10).
- Réduction des dégâts de 5/magie si 11 DV ou moins, ou de 10/magie si 12 DV ou plus.
- Les armes naturelles d'un demi-fiélon sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.
- Résistance à la magie égale au nombre de DV +10 (maximum 35).

**Caractéristiques.** Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +4, Dex +4, Con +2, Int +4, Sag +0, Cha +2.

**Compétences.** Le demi-fiélon obtient des points de compétences comme un Extérieur, soit un total de (8 + modificateur d'Intelligence) x (nombre de DV +3). Les DV venant de niveaux de classes ne sont pas inclus dans ce calcul. Si le demi-fiélon progresse dans une classe, il acquiert et dépense ses points de compétence normalement. Toutes les compétences apparaissant sur la liste de la créature de base sont considérées comme des compétences de classe, les autres étant des compétences hors classe.

**Environnement.** Comme la créature de base ou le fiélon.

**Facteur de puissance.** Jusqu'à 4 DV, comme la créature de base +1 ; de 5 à 10 DV, comme la créature de base +2 ; à partir de 11 DV, comme la créature de base +3.

**Alignement.** Toujours mauvais (loyal, neutre ou chaotique).

**Ajustement de niveau :** +4

## PERSONNAGES DÉMI-FIÉLONS

Les demi-fiélons humanoïdes ont souvent une classe de personnage, auquel cas leur préférence va généralement aux classes de prêtre, guerrier,

roublard ou ensorceleur. S'ils sont roublards ou guerriers, ils prennent souvent les classes de prestige assassin ou chevalier noir (respectivement). Même les demi-fiélons qui ne sont pas humanoïdes peuvent être prêtres ou ensorceleurs. Ceux qui sont prêtres vénèrent les dieux du Mal, tels qu'Érythnul, Gruumsh, Hextor, Nérull ou Vecna.

## DÉMON

Les démons sont une race originaire des Abysses, un plan de Mal infini. Les démons sont l'incarnation de la férocité. Ils attaquent toutes les créatures qu'ils rencontrent, y compris les autres démons, par pur plaisir du combat. Ils adorent terrifier leurs ennemis avant de les achever, et dévorent souvent leurs victimes. Nombre de démons prennent plaisir à tenter les mortels afin que ces derniers deviennent aussi corrompus qu'eux.

Un grand nombre de démons appartiennent à la race (et au sous-type) des tanar'ris. Ceux-ci forment le groupe le plus conséquent et le plus varié des démons, et ils sont les maîtres incontestés des Abysses.

**Traits des tanar'ris.** Les tanar'ris possèdent les traits suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Immunité contre l'électricité et le poison.
- Résistance de 10 points à l'acide, au feu et au froid.
- Convocation (Mag). Les tanar'ris peuvent s'appeler mutuellement (les chances de succès et le type de tanar'ri convoqué sont indiqués dans leur description). Cependant, la plupart des tanar'ris rechignent à utiliser cette faculté, qui fait d'eux les obligés du ou des tanar'ris qui répondent à leur appel. En règle générale, ils ne s'en servent que quand leur vie est en jeu.
- Télépathie.

Sauf indication contraire, tous les démons parlent l'abyssal, le céleste et le draconien.

## BABAU

**Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille M.**

**Dés de vie :** 7d8+35 (66 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +7/+12

**Attaque :** griffes (+12 corps à corps, 1d6+5)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+12 corps à corps, 1d6+5), morsure (+10 corps à corps, 1d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+2d6), convocation de tanar'ris, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunité contre l'électricité et le poison, mucus protecteur, réduction des dégâts (10/fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (14), télépathie (30 m), vision dans le noir (11 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +10, Vol +6

**Caractéristiques :** For 21, Dex 12, Con 20, Int 14, Sag 13, Cha 16

**Compétences :** Crochetage +11, Déguisement +13, Déplacement silencieux +19, Désamorçage/sabotage +12, Discrétion +19, Escalade +15, Escamotage +11, Évasion +11, Fouille +20, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +19, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)

## LISTE DES DÉMONS CLASSÉE PAR FP

Voici un bref aperçu des démons présentés sur les pages suivantes.

FP 2	Dretch	Démon inférieur, qui attaque en groupe
FP 2	Quasit	Servant démoniaque des mortels maléfiques
FP 6	Babau	Assassin grand et maigre, aux terribles crocs
FP 7	Succube	Démon métamorphe, séduisant et tentateur
FP 9	Vrock	Combattant féroce à l'apparence de vautour
FP 10	Bébilith	Horreur arachnéenne pourchassant les démons autant que les mortels
FP 11	Hezrou	Démon à forme de crapaud et à l'odeur nauséabonde, cherchant à mener les mortels à leur ruine

FP 11	Horreur	Créature artificielle démoniaque à forme chasserresse
FP 13	Glabrezu	Imposant démon corrompant les mortels en leur offrant la puissance
FP 14	Nalfeshnie	Juge des damnés à la forme de gorille boursoufflé, possédant un redoutable pouvoir de châtiment
FP 15	Marilith	Reine démoniaque au corps de serpent et à six bras, général des bataillons abyssaux
FP 20	Balor	Seigneur démon au corps embrasé, possédant une épée vorpale et de terrifiants pouvoirs magiques





Balor

Marilith

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement  
**Environnement :** Strates Infinites des Abysses  
**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (3-6)  
**Facteur de puissance :** 6  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** toujours chaotique mauvais  
**Évolution possible :** 8-14 DV (taille G), 15-21 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** —

Une odeur de décomposition émane de cet humanoïde dont la peau noire évoque le cuir. Derrière ses oreilles pointues, sur l'arrière de son crâne, il porte une longue corne recourbée. Une large bouche aux dents irrégulières occupe la moitié du visage de l'immonde créature.

Le babau est un assassin qui porte ses coups avec rapidité et férocité. Il est fourbe, et prépare toujours consciencieusement ses plans avant de les exécuter. Un babau ne s'engage jamais dans un combat sans s'assurer que la balance penche en sa faveur. Presque tous les seigneurs démons ont un grand nombre de babaus à leur service comme espions et comme tueurs.  
 Un babau mesure 1,80 mètre de haut et pèse environ 70 kg.

## Combat

Les babaus sont rusés et discrets. Ils attaquent d'abord l'ennemi le plus puissant, en espérant ainsi éliminer rapidement les véritables menaces pour pouvoir jouer avec la piétaille plus tard. Tendre une embuscade leur permet de profiter de leurs attaques sournoises sur chacune de leurs attaques multiples.

Les armes naturelles du babau, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Attaque sournoise (Ext).** Au même titre qu'un roubillard, un babau peut porter des attaques sournoises lorsque son adversaire perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA ou quand il le prend en tenaille, infligeant alors +2d6 points de dégâts supplémentaires.

**Convocation de tanar'ris (Mag).** Une fois par jour, un babau peut tenter d'appeler un autre avec 40% de chances de succès. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** Détection de l'invisibilité, dissipation de la magie, téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et ténèbres, à volonté. Niveau 7 de lanceur de sorts.

**Mucus protecteur (Sur).** Un mucus rouge gélatineux recouvre la peau du babau. Toute arme entrant en contact avec ce mucus corrosif subit 1d8 points de dégâts d'acide (ces dégâts ignorent la solidité de l'arme). Une arme magique a droit à un jet de Réflexes (DD 18) pour annuler cet effet. Les créatures qui frappent le babau à

maines nues, à l'aide d'une arme naturelle ou d'un sort de contact subissent elles-

aussi ces dégâts (jet de

Réflexes DD 18 pour

annuler). Les

DD de sauve-

garde sont liés à

la Constitution.

**Compétences.** Le babau bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Déplacement silencieux, Discrétion, Fouille et Perception auditive.

## BALOR

Extérieur (Chaos, extra-planaire, Mal, tanar'ri)  
 de taille G

Dés de vie : 20d8+200 (290 pv)

Initiative : +11

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 35 (-1 taille, +7 Dex, +19 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +20/+36

Attaque : épée longue +1 vorpale (+33 corps à corps, 2d6+8/19-20)

Attaque à outrance : épée longue +1 vorpale (+31/+26/+21/+16 corps à corps, 2d6+13/19-20), fouet +1 de feu (+30/+25 corps à corps, 1d4+7 et 1d6 de feu et enchevêtrement) ; ou 2 coups (+31 corps à corps, 1d10+13)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec son fouet +1 de feu)

Attaques spéciales : convocation de tanar'ris, enchevêtrement, épée vorpale, pouvoirs magiques, spasmes d'agonie

**Particularités :** corps enflammé, immunité contre l'électricité, le feu et le poison, réduction des dégâts (15/fer froid et Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (28), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +22, Vol +19

Caractéristiques : For 35, Dex 25, Con 31, Int 24, Sag 24, Cha 26

**Compétences :** Art de la magie +30 (+32 pour les parchemins), Bluff +31, Concentration +33, Connaissances (deux au choix) +30, Déguisement +8 (+10 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +30, Détection +38, Diplomatie +35, Discrétion +26, Fouille +30, Intimidation +33, Perception auditive +38, Psychologie +20, survie +7 (+9 pour suivre des traces), Utilisation d'objet magique +31 (+33 pour les parchemins)

**Dons :** Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Enchaînement, Pouvoir magique rapide (télékinésie),

Science de l'initiative, Science du combat à deux armes

**Environnement :** Strates Infinites des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe mixte (1 balor, 1 marilith et 2-5 hezrous)

**Facteur de puissance :** 20

**Trésor :** pièces normales, bien précieux normaux (x2) plus fouet, objets normaux plus épée longue +1 vorpale et fouet +1 de feu

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 21-30 DV (taille G), 31-60 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Cet imposant humanoïde est entouré d'un sombre nimbe de pouvoir. Il possède d'immenses ailes de chauve-souris et son corps est parcouru de flammes



*blafardes. De l'une de ses larges mains griffues il tient une épée qui semble assez affûtée pour trancher l'âme. De l'autre, il porte un fouet enflammé.*

Le balor est l'une des plus puissantes et l'une des plus terribles créatures des plans inférieurs. Les balors sont les généraux des armées démoniaques. Ils sont les penseurs et les organisateurs des plans visant à s'emparer ■ à corrompre le pouvoir des innocents. Les balors sont craints même des leurs, et ils règnent par la terreur et la malveillance.

Haut de plus de 3,50 mètres, un balor a la peau rouge sombre ■ pèse environ 2,25 tonnes.

## Combat

Le balor adore combattre à l'aide de son épée et de son fouet. Si ses ennemis lui résistent, il se téléporte à distance pour pouvoir utiliser ses pouvoirs magiques.

Le fouet +1 de feu du balor est une arme flexible, possédant de nombreuses queues se terminant par des crochets, des pointes ou des boules. L'arme inflige des dégâts tranchants et contondants, ainsi que des dégâts de feu.

Les armes naturelles du balor, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Convocation de tamar'ris (Mag).** Une fois par jour, il peut appeler 4d10 dretchs, 1d4 hezrous, 1 glabrezu, 1 nalfeshnie, 1 marilith ou 1 autre balor (succès automatique). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 9<sup>e</sup> niveau.

**Enchevêtrement (Ext).** Le fouet +1 de feu du balor s'enroule autour de ses adversaires un peu à la façon d'un filet. Il possède 20 points de résistance. Le fouet n'a pas besoin d'être replié. Si l'attaque réussit, le balor ■ sa cible effectue immédiatement un test de Force opposé. Si le démon l'emporte, il attire sa victime au contact de son corps enflammé (voir ci-dessous). Par la suite, le personnage reste collé au balor tant qu'il n'a pas réussi à échapper au fouet.

**Épée vorpale (Sur).** Chaque balor est également équipé d'une épée longue +1 vorpale dont la lame ressemble à des flammes ou à un éclair.

**Pouvoirs magiques.** Aliénation mentale (DD 25), aura maudite (DD 26), blasphème (DD 25), dissipation suprême, domination universelle (DD 27), mot de pouvoir étourdissant, télékinésie (DD 23) et téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; implosion (DD 27) et tempête de feu (DD 27) 1 fois par jour.

Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Spasmes d'agonie (Ext).** Si on le tue, le balor explose dans une lueur éblouissante, infligeant 100 points de dégâts dans un rayon de 30 mètres (jet de Réflexes DD 30 pour demi-dégâts). Cette explosion détruit automatiquement les armes du balor. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Corps enflammé (Sur).** Le corps du balor est entouré de flammes ardentes. Toute créature l'agrippant subit 4d6 points de dégâts de feu par round.

**Vision lucide (Sur).** Le balor bénéficie en permanence d'un effet de vision lucide, comme le sort du même nom (niveau 20 de lanceur de sorts).

**Compétences.** Le balor bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

## Tactique round par round

La force du balor réside dans les attaques à distance, grâce à ses pouvoirs magiques.

**Avant le combat.** Aura maudite.

**Round 1.** Si le balor estime être face à une opposition conséquente, tempête de feu ou implosion, ainsi qu'une télékinésie à activation rapide.

Il peut également convoquer de l'aide. Dans les autres cas, il conserve ses pouvoirs à utilisation unique et lance un blasphème.

**Round 2.** Aliénation mentale ou mot de pouvoir étourdissant.

**Round 3.** Attaque à outrance au corps à corps, y compris un enchevêtrement à l'aide du fouet.

**Round 4.** Reprend des distances par téléportation ou en volant, avec un adversaire entravé par le fouet. Reprendre au round 1 et répéter.

Lorsqu'un balor souhaite repousser ou neutraliser des adversaires sans les tuer, il utilise des formes d'attaques moins létales.

**Avant le combat.** Aura maudite.

**Round 1.** Domination universelle.

**Round 2.** Mot de pouvoir étourdissant.

**Round 3.** Aliénation mentale ou télékinésie destinées à neutraliser ou éloigner un ennemi dangereux.

**Round 4.** Reprend des distances par téléportation ou en volant. Reprendre au round 1 et répéter.

## BÉBILITH

**Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TC**

**Dés de vie :** 12d8+96 (150 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), escalade 6 m

**Classe d'armure :** 22 (-2 taille, +1 Dex, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +12/+29

**Attaque :** morsure (+19 corps à corps, 2d6+9 et venin) ; ou toile (+11 distance)

**Attaque à outrance :** morsure

(+19 corps à corps, 2d6+9 et venin) ; 2 lames (+14 corps à corps, 2d4+4) ; ou toile (+11 distance)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** destruction d'armure, toile, venin

**Particularités :** changement de plan, réduction des dégâts (10/Bien), odorat, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :**

Réf +9, Vig +16, Vol +9

**Caractéristiques :**

For 28, Dex 12, Con 26,

Int 11, Sag 13, Cha 13

**Compétences :** Déplacement silencieux +16, Détection +16, Diplomatie +3, Discrétion +16, Escalade +24, Fouille +15, Perception auditive +16, Psychologie +16, Saut +28,

Survie +1 (+3 pour suivre des traces)

**Dons :** Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Science de l'initiative, Science de la lutte

**Environnement :** Strates Infinites des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 10

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 13-18 DV (taille TC), 19-36 DV (taille Cig)

**Ajustement de niveau :**

Une énorme araignée difforme sort des ténèbres. Ses pattes avant s'achèvent par de dangereuses barbelures et une bave toxique goutte entre les crocs de sa gueule ouverte.

Le bébilith est une énorme araignée démoniaque qui se nourrit d'autres démons. Les démons constituent ses proies favorites, mais il n'hésite pas à attaquer et à dévorer tout ce qui lui paraît comestible.



Bébilith

Illustration de D. Krumpholtz



Un bébilith a un corps de la taille d'un cheval de trait, et ses longues pattes couvrent plus de 4 mètres de diamètre. Il pèse plus de deux tonnes.

Il comprend l'abyssal, langue qu'il est par contre incapable de parler. Ses facultés télépathiques lui permettent de converser en silence avec ses semblables.

## Combat

Le bébilith attaque tous les êtres vivants qu'il rencontre. En règle générale, il choisit une cible et concentre toutes ses attaques sur elle, utilisant ses griffes pour la séparer de ses compagnons. Si jamais un bébilith se trouve face à des adversaires plus coriaces que lui, il tente d'en mordre un ou deux, puis fuit le temps que le venin fasse son effet.

Les armes naturelles du bébilith, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Destruction d'armure (Ext).** Si un bébilith réussit deux attaques de griffes sur le même adversaire, il réduit en lambeaux toute armure portée par sa victime. Cette attaque inflige 4d6+18 points de dégâts à l'armure de l'adversaire. Ce pouvoir est sans effet sur les créatures ne portant pas d'armure. Une armure réduite à 0 point de résistance est détruite et inutilisable. Les armures endommagées peuvent être réparées par un test réussi d'Artisanat (fabrication d'armure).

**Toile (Ext).** Quatre fois par jour, le bébilith peut lancer des toiles à partir de son abdomen. Cette attaque est similaire à l'utilisation d'un filet, à quelques exceptions près : sa portée est de 9 mètres avec un facteur de portée de 3 mètres. Cette attaque est utilisable sur les créatures de taille Gig ou plus petites. La toile fixe la créature sur place, ce qui lui interdit tout mouvement.

Il est aussi difficile de les déchirer à l'aide d'un test de Force que de leur échapper en réussissant un test d'Évasion (DD de 24 dans les deux cas). Le DD de ces tests est lié à la Constitution. La toile possède 14 points de résistance et une solidité de 0. Enfin, elles ont 75% de chances de ne pas prendre feu au contact des flammes (jouez le jet de pourcentage chaque round).

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 24), effet affaiblissement : perte temporaire de 1d6 points de Constitution, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution.

Le venin de bébilith est très rapidement dénaturé au contact de l'air. Il devient presque aussitôt inoffensif et il est donc impossible de le récupérer pour s'en servir par la suite. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Changement de plan (Sur).** Ce pouvoir n'affecte que le bébilith. Ce point excepté, il fonctionne comme le sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts).

**Compétences.** La carapace tachetée de ce monstre lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion.

## DRETCH

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri)  
de taille P

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11,  
pris au dépouvu 16

Attaque de base/lutte : +2/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps,  
1d6+1), morsure (+2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : convocation de tanar'ris,  
pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité et le  
poison, réduction des dégâts (5/fer froid ou Bien), résistance à l'acide,  
au feu et au froid (10), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 10, Con 14, Int 5, Sag 11, Cha 11

**Compétences :** Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discrétion +9,

Fouille +2, Perception auditive +5, Survie +0 (+2 pour suivre des traces)

**Dons :** Attaques multiples

**Environnement :** Strates Infinites des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire, paire, groupe (2-4), bande (6-15) ou nuée  
(10-40)

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 3-6 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** +2

*Le corps de ce monstre vaguement humanoïde est gros, presque dénué de pilosité et sa peau est maladivement blanchâtre. Sa petite bouche aux lèvres pendantes est garnie de dents pointues.*

Les dretchs sont des créatures pathétiques, mais intrinsèquement malfaisantes, qui passent leur temps à errer en groupes innombrables, quand ils ne sont pas enrôlés de force dans les armées de leurs maîtres tanar'ris.

Il fait environ 1,20 mètre de haut et pèse 30 kg.

Le dretch est incapable de parler, mais il peut communiquer par télépathie.

## Combat

Les dretchs sont des combattants lents et stupides, ce qui les rend peu redoutables. En combat singulier, ils comptent sur leur réduction des dégâts pour rester en vie. En groupe, leur nombre, souvent très important, constitue leur seule force : ils appellent aussitôt d'autres dretchs au moindre signe de combat. Ils s'enfuient si l'ennemi leur paraît trop dangereux, sauf si d'autres



Babau

Dretch



démons plus puissants sont là pour les obliger à combattre. Les dretchs redoutent encore plus les autres tanar'ris que la mort.

Les armes naturelles du dretch, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Convocation de tanar'ris (Mag).** Une fois par jour, un dretch peut tenter d'appeler un autre (35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1<sup>er</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** Effroi (DD 12) et nuage nauséabond (DD 13) 1 fois par jour. Niveau 2 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Télépathie (Sur).** Le dretch peut communiquer mentalement avec toute créature parlant l'abyssal dans un rayon de 100 mètres.

## GLABREZU

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille TG

Dés de vie : 12d8+120 (174 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 27 (-2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +12/+30

Attaque : pince (+20 corps à corps, 2d8+10)

Attaque à outrance : 2 pinces (+20 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+18 corps à corps, 1d6+5), morsure (+18 corps à corps, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : convocation de tanar'ris, étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (21), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +18, Vol +11

Caractéristiques : For 31, Dex 10, Con 31,

Int 16, Sag 16, Cha 20

Compétences : Art de la magie +18, Bluff +22, Concentration +25, Connaissances (deux au choix) +18, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +18, Détection +26, Diplomatie +9, Discrétion +2, Fouille +18, Intimidation +24, Perception auditive +26, Psychologie +18, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Persuasion, Succession d'enchaînements

Environnement : Strates

Infinies des Abysses

Organisation sociale : solitaire, ou groupe mixte (1 glabrezu, 1 succube et 2-5 vrock)

Facteur de puissance : 13

Trésor : pièces normales, bien précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 13-18 DV (taille TG), 19-36 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Cette créature aussi grande qu'un géant a une musculature impressionnante. Ses quatre bras s'achèvent par des armes : deux mains griffues et deux pinces puissantes. Sa tête de chien porte des cornes, sa gueule est garnie de crocs acérés et son regard froid et pénétrant suggère une grande intelligence.

Tout comme le succube, le glabrezu a comme mission de tenter les mortels afin de les inciter à se damner, mais lui préfère leur offrir le pouvoir plutôt que la passion charnelle.

Le glabrezu a des yeux violets qui percent l'âme et la couleur sa peau varie du rouge sombre au noir de jais. Un glabrezu mesure 4,50 mètres de haut et pèse environ 2,75 tonnes.

## Combat

Le glabrezu préfère user de subterfuges plutôt que de combattre de face. Mais si la ruse ne suffit pas à fourvoyer l'adversaire, il sait faire preuve d'une grande violence. Il entame par une confusion, poursuit par des attaques de corps à corps et espère achever par un marteau du Chaos ou un ténèbres maudite.

Les armes naturelles du glabrezu, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Convocation de tanar'ris (Mag).** Une fois par jour, le glabrezu peut tenter d'appeler 4d10 dretchs ou 1d2 vrock (50% de chances de succès), ou 1 autre glabrezu (avec 20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4<sup>e</sup> niveau.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le glabrezu doit réussir une attaque de pince sur une créature de taille M ou moins. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Pouvoirs magiques.** Confusion (DD 19), dissipation de la magie, image miroir, inversion de la gravité (DD 22), marteau du Chaos (DD 19), téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et ténèbres maudites (DD 19),

à volonté ; mot de pouvoir claudissant 1 fois par jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par mois, un glabrezu peut accorder un souhait à un humanoïde mortel. Le démon utilise ce pouvoir pour offrir de satisfaire les désirs de sa proie, mais à moins que le souhait ne consiste à amener la misère et la souffrance sur le monde, le glabrezu exigera en paiement un acte profondément malveillant ou un sacrifice d'importance.

**Vision lucide (Sur).** Le glabrezu bénéficie en permanence des effets du sort vision lucide (niveau 12 de lanceur de sorts).

**Compétences.** Le glabrezu bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

## HEZROU

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille G

Dés de vie : 10d8+93

(138 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +10/+19

Attaque : morsure (+14 corps à corps, 4d4+5)

Attaque à outrance : morsure (+14 corps à corps, 4d4+5), 2 griffes (+9 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : convocation de tanar'ris, étreinte, pouvoirs magiques, planteur



Glabrezu

Vrock

Sw



**Particularités :** immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (19), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jers de sauvegarde :** Réf +7, Vig +16, Vol +9

**Caractéristiques :** For 21, Dex 10, Con 29, Int 14, Sag 14, Cha 18

**Compétences :** Art de la magie +15, Concentration +22, Déplacement silencieux +12, Détection +23, Discrétion +13, Escalade +18, Évasion +13, Fouille +15, Intimidation +17, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Perception auditive +23, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

**Dons :** Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Robustesse

**Environnement :** Strates Infinies des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 11-15 DV (taille G), 16-30 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** +9

Cette créature est un crapaud trapu vaguement humanoïde. Elle a des bras à la place des pattes antérieures. Sa large gueule aux mâchoires puissantes est garnie de nombreuses dents plates, et une rangée de pointes court le long de sa colonne vertébrale.

Le hezrou occupe le poste de sergent dans les armées démoniaques ; c'est lui qui relaye les ordres des officiers à la piétaille. Il ne bénéficie pas des instincts pour les complots qui sont la marque des démons plus puissants, mais il est néanmoins retors en combat.

Il se déplace indifféremment à deux ou quatre pattes, mais combat toujours dressé sur ses pattes arrière.

Le hezrou fait un peu plus de 2 mètres de haut et pèse environ 375 kg.

## Combat

Le hezrou aime encore plus se battre au corps à corps que le yrock. Il se jette sans attendre au contact de l'ennemi, afin que la puanteur qui l'environne puisse lui conférer l'avantage le plus rapidement possible. Il commence habituellement une bataille par un blasphème, puis irrégulièrement d'un marteau du Chaos ou d'un ténèbres maudites, selon l'alignement de ses ennemis.

Les armes naturelles du hezrou, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Convocation de ténèbres (Mag).** Une fois par jour, il peut tenter d'appeler 4d10 drecths ou 1 autre hezrou (35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4<sup>e</sup> niveau.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le hezrou doit réussir ses deux attaques de griffe sur le même adversaire. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Pouvoirs magiques.** Marteau du Chaos (DD 18), téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets), et ténèbres maudites (DD 18) à volonté ; blasphème (DD 21) et état gazeux 3 fois par jour. Niveau 13 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Puanteur (Ext).** Chaque fois qu'il se trouve en situation de combat, la peau du hezrou sécrète un liquide toxique à l'odeur nauséabonde. Toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres (démons exceptés) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 24) sous peine d'être prises de nausée tant qu'elles se trouvent dans la zone affectée, et pendant 1d4 rounds après qu'elles en sont sorties. Quiconque réussit son jet de sauvegarde est tout de même fiévreux tant qu'il se trouve dans la zone d'effet, mais la puanteur de ce hezrou ne peut plus l'affecter pendant une journée entière. Les sorts ralentissent du poison, la neutralisation du poison annulent les effets de cette odeur. Les créatures immunisées contre les effets du poison ne sont pas affectées par la puanteur, les bonus aux sauvegardes contre le poison s'appliquent contre la puanteur. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Cette créature bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.



## HORREUR CHASSERESSE

**Créature artificielle de taille TG (extraplanaire)**

**Dés de vie :** 10d10+80 (135 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)

**Classe d'armure :** 21 (-2 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu

**Attaque de base/lutte :** +7/+25

**Attaque :** griffes (+15 corps à corps, 2d6+10), rayon oculaire (+8 contact à distance)

**Attaque à outrance :** 4 griffes (+15 corps à corps, 2d6+10), morsure (+10 corps à corps, 1d8+5), rayon oculaire (+8 contact à distance)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** détection de cible, étreinte, rayons oculaire

**Particularités :** créature artificielle, guérison accélérée (5), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jers de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques :** For 31, Dex 17, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

**Compétences :** —

**Dons :** —

**Environnement :** Strates Infinies des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 11-15 DV (taille TG), 16-30 DV (taille Gg)

**Ajustement de niveau :** —

Cette créature ressemble à une énorme araignée, deux fois plus haute qu'un humain. Ses quatre pattes antérieures s'achèvent par de larges griffes acérées, comme des hachoirs. Quatre yeux globuleux percent sa carapace, une lueur maléfique brillant dans chacun d'eux.

Une horreur chasserresse est spécialisée dans la recherche d'objets égarés ou désirés, comme les esclaves évadés et des ennemis de son maître. Cette créature artificielle a été créée par magie noire pour servir de combattant et de



serviteur pour d'influents membres de la noblesse démoniaque. Beaucoup de sages pensent qu'elle a été fabriquée à l'image du bébilith. De puissants démons utilisent souvent ces machines dénuées d'intellect pour accomplir leurs sales besognes, ou encore des tâches qu'ils n'osent confier à leurs semblables, de peur qu'ils ne les trahissent.

Une horreur chasseresse a la taille d'un taureau, ses pattes couvrant plus de 4 mètres d'envergure. Elle pèse environ 3,25 tonnes.

## Combat

L'horreur chasseresse se bat surtout à l'aide de ses quatre pattes griffues et de sa gueule, mais ses rayons oculaires constituent de loin son arme la plus terrible.

**Détection de cible (Mag).** Quand on lui ordonne de retrouver une personne ou un objet, l'horreur chasseresse se dirige automatiquement vers sa cible, comme si elle était guidée en permanence par le sort localisation suprême. La créature donnant l'ordre doit avoir vu la créature à rechercher (ou avoir un objet lui appartenant) ou doit avoir touché l'objet à rechercher. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 8<sup>e</sup> niveau.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'horreur chasseresse doit réussir une attaque de morsure. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et le maintient prisonnier entre ses mandibules. C'est de cette manière qu'elle ramène ce qu'on l'envoie chercher.

**Rayons oculaires (Sur).** Les quatre yeux de l'horreur chasseresse sont capables de tirer autant de rayons différents, qui tous ont une portée de 30 mètres. Chaque round, le démon peut utiliser un de ses yeux, chaque œil ne pouvant toutefois servir qu'une fois tous les 4 rounds. L'horreur chasseresse peut attaquer normalement au corps à corps au cours d'un round où elle utilise ses yeux. Tous les jets de sauvegarde ont un DD de 18. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

Les quatre yeux ont les pouvoirs suivants :

**Électricité.** Inflige 12d6 points de dégâts d'électricité à la cible (jet de Réflexes pour demi-dégâts).

**Feu.** Inflige 12d6 points de dégâts de feu à la cible (jet de Réflexes pour demi-dégâts).

**Froid.** Inflige 12d6 points de dégâts de froid à la cible (jet de Réflexes pour demi-dégâts).

**Pétrification.** La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être transformée en pierre de façon permanente.

## MARILITH

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille C

Dés de vie : 16d8+144 (216 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 29 (-1 taille, +4 Dex, +16 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +16/+29

Attaque : épée longue (+25 corps à corps, 2d6+9/19-20) ; ou coup (+24 corps à corps, 1d8+9) ; ou queue (+24 corps à corps, 4d6+4)

Attaque à outrance : épée longue principale (+25/+20/+15/+10 corps à corps, 2d6+9/19-20), 5 épées longues secondaires (+25 corps à corps, 2d6+4/19-20), queue (+22 corps à corps, 4d6+4) ; ou 6 coups (+24 corps à corps, 1d8+9), queue (+22 corps à corps, 4d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : construction (4d6+13), convocation de tanar'ris, étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien et fer froid), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (25), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +19, Vol +14

Caractéristiques : For 29, Dex 19, Con 29, Int 18, Sag 18, Cha 24

Compétences : Art de la magie +23 (+25 pour les parchemins),

Bluff +26, Concentration +28, Déplacement silencieux +23, Détec-

tion +31, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Diplomatie +30,

Discrétion +19, Fouille +23, Intimidation +28, Perception auditive +31,

Psychologie +23, Survie +4 (+6 pour suivre des traces), Utilisation d'ob-

jets magiques +26 (+28 pour les parchemins)

**Dons :** Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Attaques

multiples, Attaques réflexes, Combat à plusieurs armes, Enchaînement.

Expertise du combat

**Environnement :** Strates Infinites des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire ou paire.

**Facteur de puissance :** 17

**Trésor :** pièces normales, bien précieux normaux (x2), objets normaux plus

1d4 armes magiques

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Evolution possible :** 17-20 DV (taille G), 21-48 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette entité surmaternelle a six bras et le tronc et le visage d'une femme humaine d'une grande beauté. En dessous de la taille, elle devient un serpent géant couvert d'écailles vertes.*

Les marilith sont des commandants et des tacticiennes, rivalisant avec les balors pour ce qui est de la ruse et de l'intelligence. On la trouve parfois, comme lieutenant des grands nobles démons.

Une marilith tient généralement une épée longue dans chacune de ses six mains, qu'elle orne fréquemment de bracelets.

Elle fait dans les 2,70 mètres de haut et mesure près de 6 mètres de la tête à l'extrémité de la queue. Elle pèse environ 2 tonnes.

## Combat

Même si la marilith excelle dans la stratégie et les combats d'armée, elle adore l'affrontement physique et ne manque jamais une occasion de démontrer sa puissance. Chacun de ses six bras peut manier une arme différente, et elle bénéficie de trois attaques supplémentaires portées avec l'arme de son bras principal. Elle se rue rarement au combat, préférant rester en retrait le temps d'évaluer la situation. Elle fait toujours en sorte de tirer le meilleur parti du terrain des faiblesses que montrent ses adversaires.

Les armes naturelles de la marilith, ainsi que les armes manufacturées qu'elle utilise, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Constriction (Ext).** Une marilith inflige 4d6+13 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé. De plus, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 27) pour ne pas perdre connaissance tant que les anneaux lui coupent le souffle, puis pendant 2d4 rounds après avoir été relâchée. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Convocation de tanar'ris (Mag).** Une fois par jour, la marilith peut tenter d'appeler 4d10 dretchs ou 1d4 hezrous (avec 50% de chances de succès) ou 1 nalfeshnie ou 1 autre marilith (avec 20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 5<sup>e</sup> niveau.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la marilith doit réussir une attaque de queue. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Pouvoirs magiques.** Arme alignée, arme magique, aura maudite (DD 25), barrière de lames (DD 23), détection de l'invisibilité, métamorphose, projection d'image (DD 23), télékinésie (DD 22) et téléportation suprême (uniquement elle-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 16 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Vision lucide (Sur).** La marilith bénéficie en permanence des effets du sort vision lucide (niveau 16 de lanceur de sorts).

**Compétences.** La marilith bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

**Dons.** Combinés à ces facultés naturelles, le don de Combat à plusieurs armes lui permet d'attaquer avec tous ses bras en même temps sans subir le moindre malus au jet d'attaque.

## NALFESHNIE

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille TG

Dés de vie : 14d8+112 (125 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (médiocre)



Classe d'armure : 27 (-2 taille, +1 Dex, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +14/+29

Attaque : morsure (+20 corps à corps, 2d8+7)

Attaque à outrance : morsure (+20 corps à corps, 2d8+7), 2 griffes (+17 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : convocation de Iana'ris, pouvoirs magiques, spectre abyssal

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (22), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +17, Vol +15

Caractéristiques : For 25, Dex 13, Con 27, Int 22, Sag 22, Cha 20

Compétences : Art de la magie +25 (+27 pour les parchemins), Bluff +22, Concentration +25, Connaissances (mystères) +23, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +18, Détection +31, Diplomatie +26, Discrétion +10, Fouille +23, Intimidation +22, Perception auditive +31, Psychologie +23, Survie +6 (+8 pour suivre des traces), Utilisation d'objets magiques +22 (+24 pour les parchemins)

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la bousculade

Environnement : Strates Infinies des Abysses

Organisation sociale : solitaire ou groupe mixte (1 nalfeshnie, 1 hezrou et 2-5 vrock)

Facteur de puissance : 14

Trésor : pièces normales, bien précieux normaux (x2), objets normaux

Nalfeshnie



Succube

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 15-20 DV (taille TG), 21-42 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : --

La créature ressemble à un abominable croisement entre un gorille et un sanglier. Elle se tient sur ses pattes arrière, s'élevant trois fois plus haut qu'un humain. Les ailes de plumes qui poussent dans son dos paraissent bien trop petites par rapport à sa corpulence.

Le nalfeshnie attend l'arrivée des âmes damnées dans les abysses, où il s'octroie le droit de les juger. C'est avec délectation qu'il procède sur-le-champ à l'application des peines qu'il prononce lui-même.

Le nalfeshnie vole malgré la taille ridicule de ses ailes. Il mesure plus de 6 mètres de haut et pèse 4 tonnes.

## Combat

Tant qu'il se remplit son devoir de juge de l'au-delà, le nalfeshnie répugne à combattre, activité qu'il juge indigne de lui. Cela étant, il est souvent incapable de résister à l'instinct sanguinaire des démons. Sa tactique favorite consiste à mettre ses adversaires hors de combat à l'aide de son pouvoir de spectre abyssal, puis à les massacrer alors qu'ils sont incapables de se défendre.

Les armes naturelles du nalfeshnie, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Convocation de Iana'ris (Mag). Deux fois par jour, le nalfeshnie peut tenter d'appeler 1d4 vrock, 1d4 hezrous ou 1 glabrezu (avec 50% de chances de succès) ou 1 autre nalfeshnie (avec 20% de chances de succès).

Ce pouvoir est équivalent à un sort du 5<sup>e</sup> niveau.

Pouvoirs magiques. Appel de la foudre (DD 18), aura maudite (DD 23), dévotion (DD 20), dissipation suprême, lenteur (DD 18) et téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Spectre abyssal (Sur). Trois fois par jour, le nalfeshnie peut s'entourer d'un halo de lumière maudite, c'est-à-dire un arc-en-ciel regroupant toutes les couleurs du spectre abyssal. Le round suivant, cette

aura se transforme en rayons frappant quiconque se trouve à 11 mètres ou moins. Toutes les créatures affectées doivent réussir un jet de Volonté (DD 22) pour éviter d'être hébétées pendant 1d10 rounds, tandis que leurs pires craintes se bousculent dans leur esprit. En cas d'attaque, elles conservent leur éventuel bonus de Dextérité à la CA (ainsi que celui de leur bouclier), mais sont incapables d'agir. Tous les démons sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Vision lucide (Sur). Le nalfeshnie bénéficie en permanence des effets du sort vision lucide (niveau 14 de lanceur de sorts).

Compétences. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

## QUASIT

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TP

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (parfaite)

Classe d'armure : 18 (+2 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/-6

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d3-1 et venin)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d3-1 et venin), morsure (+3 corps à corps, 1d4-1)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, venin

Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le poison, réduction des dégâts (5/fer froid ou Bien), résistance au feu (10), télépathie (30 m), transformation, vision dans le noir (18 m)



**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +4

**Caractéristiques :** For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10

**Compétences :** Art de la magie +6, Bluff +6, Connaissances (une au choix) +6,

Déguisement +0 (+2 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9,

Détection +6, Diplomatie +2, Discrétion +17, Fouille +6, Intimidation +2,

Perception auditive +7

**Dons :** Attaque en finesse, Science de l'initiative

**Environnement :** Strates Infinites des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 4-6 DV (taille TP)

**Ajustement de niveau :** — (Familiier supérieur)

*Une très petite créature à forme humanoïde dotée de cornes et de petites ailes de chauves-souris flotte près de là. Longs ■ fins, ses mains ■ ses pieds s'achèvent par des doigts et orteils démesurés et griffus. Sa peau verte est couverte de pustules.*

Le quasir est un démon sournois originaire des Abysses qui sert souvent les pratiquants de la magie chaotiques mauvais en qualité de conseiller ou d'espion.

Sous sa forme naturelle, il mesure une soixantaine de centimètres de haut pour un poids de 4 kg.

Le quasir parle le commun et l'abyssal.

## Combat

Même si le quasir aime tout autant que les autres démons triompher de ses ennemis, c'est d'abord et avant tout un lâche. Il attaque généralement par surprise, utilise ses pouvoirs d'invisibilité et de transformation pour s'approcher sans être vu, puis fuit après avoir porté son attaque. En cas de retraite, il utilise son pouvoir de frayeur pour décourager toute poursuite.

Les armes naturelles du quasir, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques.** Détection de la magie, détection du Bien et invisibilité (uniquement sur lui-même) à volonté ; frayeur 1 fois par jour (comme le sort du même nom, si ce n'est que l'effet est généré dans un rayon de 9 mètres autour du quasir, jet de sauvegarde DD 11). Niveau ■ de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par semaine, le quasir peut également faire appel au sort *communion* pour poser jusqu'à 6 questions. À cette exception près, le pouvoir fonctionne comme le sort du même nom au niveau 12 de lanceur de sorts.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

**Transformation (Sur).** Le quasir peut également se transformer à volonté, par une action simple. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* lancé sur lui-même (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que la créature ne regagne pas de points de vie et qu'elle est limitée à une ou deux formes de taille M ou moins. Généralement, les formes possibles sont : chauve-souris, crapaud, loup et mille-pattes monstrueux. Un quasir transformé perd son attaque de venin.

## SUCCUBE

**Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+6 (33 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 20 (+1 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +6/+7

**Attaque :** griffes (+2 corps à corps, 1d6+1)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** absorption d'énergie, convocation de tanar'ris, pouvoirs magiques

**Particularités :** don des langues, immunité contre l'électricité et le poison,

réduction des dégâts (10/fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et

au froid (10), résistance à la magie (18), télépathie (30 m), vision dans le

noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +6, Vol +7

**Caractéristiques :** For 13, Dex 13, Con 13, Int 16, Sag 14, Cha 26

**Compétences :** Bluff +19, Concentration +10, Connaissances (une au

choix) +12, Déguisement +17 (+19 pour tenir un rôle), Déplacement

silencieux +10, Détection +16, Diplomatie +12, Discrétion +10, Équita-

tion +7, Évasion +10, Fouille +12, Intimidation +19, Maîtrise des

cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +17, Survie +2 (+4 pour

suiivre une piste)

**Dons :** Esquive, Persuasion, Souplesse du serpent

**Environnement :** Strates Infinites des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 7-12 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** +6

*Une créature au corps sculptural, aux mensurations parfaites et à la beauté à couper le souffle vient vers vous. Sa chevelure est noire comme la nuit et sa peau douce comme l'aube. Ses charmes sont certes captivants, mais elle n'est pas de ce monde. De grandes ailes de cuir noir jaillissent de son dos et ses yeux brûlent d'un désir sinistre.*

Le succube est le plus beau de tous les tanar'ris (et peut-être même de tous les démons). Il ne vit que pour tenter les mortels.

Sous son apparence naturelle, il mesure environ 1,80 mètre et pèse 60 kg.

## Combat

Le succube n'est pas un guerrier dans l'âme ; en cas de combat, il fuit dès que possible. S'il n'a d'autre choix que de se battre, il peut le faire à l'aide de ses griffes, mais préfère monter ses adversaires les uns contre les autres. Le succube utilise son pouvoir de *métamorphose* pour prendre une forme humanoïde (le plus souvent une femme magnifique), qu'il peut conserver indéfiniment. Sa tactique favorite face à un groupe d'aventuriers est de les approcher de façon amicale, puis de chercher la compagnie de l'un d'entre eux en tête-à-tête. ■ absorbe alors son énergie par un baiser. Un succube peut parfaitement se faire passer pour une demoiselle en détresse lorsqu'on le rencontre dans un donjon.

Les armes naturelles du succube, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Absorption d'énergie (Sur).** Le succube absorbe l'énergie des mortels en cas d'union charnelle, ou tout simplement en les embrassant. Si sa victime refuse d'être embrassée, le succube doit engager une lutte avec elle, ce qui l'expose à une attaque d'opportunité. Le baiser ou l'étreinte du succube inflige un niveau négatif au personnage et le baiser s'accompagne d'un effet similaire au sort *suggestion*, demandant à la victime d'accepter un autre baiser de la succube. La victime doit réussir un jet de Volonté (DD 21) pour annuler les effets de cette suggestion. Le jet de Vigueur joué 24 heures plus tard pour faire disparaître le niveau négatif s'accompagne d'un DD de 21. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Convocation de tanar'ris (Mag).** Une fois par jour, le succube peut tenter d'appeler un vrook (avec 30% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** Charme-monstre (DD 22), détection de pensées (DD 20), détection du Bien, forme éthérée (en n'emportant pas plus de 25 kg avec lui), métamorphose (forme humanoïde uniquement, durée illimitée), suggestion (DD 21) et téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Don des langues (Sur).** Le succube possède en permanence ce pouvoir, identique au sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts). En règle générale, il préfère discuter de vive voix avec les mortels afin de ne pas se trahir.



**Compétences.** Le succube bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

\* Quand il utilise son pouvoir de métamorphose, il acquiert un bonus de circonstances de +10 aux tests de Dégagement (voir ci-dessous).

## VROCK

**Extérieur (Chaos, extraplanaires, Mal, tanar'ri) de taille G**

**Dés de vie :** 10d8+70 (115 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, +2 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +10/+20

**Attaque :** griffes (+15 corps à corps, 2d6+6)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+15 corps à corps, 2d6+6), morsure (+13 corps à corps, 1d8+3), 2 ergots (+13 corps à corps, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** cri étourdissant, convocation de tanar'ris, danse des ténèbres, pouvoirs magiques, spores

**Particularités :** immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (17), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +14, Vol +10

**Caractéristiques :** For 23, Dex 15, Con 25, Int 14, Sag 16, Cha 16

**Compétences :** Art de la magie +15, Concentration +20, Connaissances (une au choix) +15, Déplacement silencieux +15, Détection +24, Diplomatie +5, Discrétion +11, Fouille +15, Intimidation +16, Perception auditive +24, Psychologie +16, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Enchaînement

**Environnement :** Strates Infinites des Abysses

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-10)

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 11-14 DV (taille G), 15-30 DV (taille IG)

**Ajustement de niveau :** +8

*Cette créature a l'air d'un croisement entre un humain de grande taille et un vautour. Ses membres sinueux sont couverts de petites plumes grises, son long cou s'achève par une tête de vautour et sur son dos poussent deux ailes de plumes.*

Le vrock a souvent un rôle de garde auprès d'un démon plus puissant ou forme l'élite des soldats d'assaut dans les guerres démoniaques.

Il fait près de 2,50 mètres de haut et pèse 250 kg.

## Combat

Le vrock est un redoutable combattant, dont la tactique courante est de se jeter au milieu des rangs adverses afin d'infliger le plus de dégâts possible autour de lui. Il frappe de tous côtés et s'élève souvent brièvement dans les airs pour lacérer ses ennemis à l'aide des ergots de ses pattes arrière. Malgré l'avantage qu'il pourrait tirer de sa grande mobilité, sa ferveur au combat l'amène souvent au corps à corps, même contre des ennemis supérieurs en nombre.

Les armes naturelles du vrock, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Cri étourdissant (Sur).** Une fois par heure, le vrock peut émettre un cri suraigu. Toutes les créatures comprises dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 22) sous peine d'être étourdies pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Convocation de tanar'ris (Mag).** Une fois par jour, le vrock peut tenter d'appeler 2d10 dretchs ou 1 autre vrock (35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3<sup>e</sup> niveau.

**Danse des ténèbres (Sur).** Pour utiliser ce pouvoir, au moins trois vocks doivent se tenir par la main afin de constituer un cercle, puis se mettre à chanter en dansant follement. Si personne ne les interrompt, ce

rituel libère une terrible vague d'énergie au bout de 3 rounds. Toutes les créatures comprises dans un rayon de 30 mètres subissent 20d6 points de dégâts, démons exceptés (jet de Réflexes DD 18 pour demi-dégâts). Si l'un des vocks du cercle est étourdi, paralysé ou abattu avant la fin des 3 rounds, l'énergie ne se manifeste pas. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Pouvoirs magiques.** Image miroir, télékinésie (DD 18) et téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; héroïsme 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Spores (Ext).** Une fois tous les 3 rounds et par une action libre, le corps du vrock peut libérer un nuage de spores dans toutes les directions. Les créatures qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins du tanar'ri subissent automatiquement 1d8 points de dégâts, après quoi les spores pénètrent dans leur chair et germent, leur infligeant 1d4 points de dégâts supplémentaires par round pendant 10 rounds. Au terme de ce laps de temps, les victimes sont couvertes de pousses minuscules et entrelacées. (Ces pousses sont inoffensives et meurent en 1d4 jours.) Ralentissement du poison stoppe la croissance des spores tant que le sort fait effet. Bénédiction, guérison des maladies et neutralisation du poison tuent les spores, tout comme le fait d'asperger la victime d'eau bénite.

**Compétences.** Le vrock bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

## DERRO

**Humanoïde monstrueux de taille P**

**Dés de vie :** 3d8+3 (16 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 19 (-1 taille, +2 Dex, +2 naturelle, +3 armure de cuir cloutée, +1 targe), contact 13, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +3/-1

**Attaque :** épée courte (+4 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arbalète légère à répétition (+6 distance, 1d6/19-20 et poison)

**Attaque à outrance :** épée courte (+4 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arbalète légère à répétition (+6 distance, 1d6/19-20 et poison)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+1d6), pouvoirs magiques, utilisation du poison

**Particularités :** démence, résistance à la magie (15), vulnérabilité à la lumière du soleil

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +2, Vol +6

**Caractéristiques :** For 11, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 5<sup>+</sup>, Cha 16<sup>+</sup>

**Compétences :** Bluff +5, Déplacement silencieux +8, Discrétion +10, Perception auditive +1

**Dons :** Combat en aveugle, Science de l'Initiative

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** groupe (2-4), patrouille (5-8 plus 1 ensorceleur de niveau 3) ou tribu (11-20 plus 30% de non combattants, 3 ensorceleurs de niveau 3 et 1 ensorceleur de niveau 5-8)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** — (+2 si sain d'esprit)

*La petite créature trapue comme un nain porte une armure de cuir cloutée. Elle marmonne et ricane, seule. Sa peau blanche a des reflets bleutés et ses yeux globuleux sont totalement blancs, sans iris ni pupille. Ses cheveux sont jaune pâle et une longue moustache pend de chaque côté de son menton.*

Les derros sont des créatures maléfiques et dégénérées vivant dans les Profondeurs. Ils sont le résultat de croisements entre des nains et des humains effectués par une divinité inconnue des ténèbres et de la folie. Incroyablement cruels, ils adorent réduire leurs ennemis en esclavage et torturer à mort les habitants du monde de la surface (ils se montrent particulièrement inventifs avec les humains).

Les derros souffrent d'un forme de démence raciale, qui se manifeste la plupart du temps par une folie des grands-déurs associée à un profond désir



d'infliger toutes sortes de souffrances. Ils sont capables de contenir leurs pulsions meurtrières le temps de coopérer avec des créatures d'autres races, mais souvent pas plus de quelques semaines. Ils sont bien évidemment convaincus d'être parfaitement sains d'esprit.

## COMBAT

Les derros sont discrets et sans pitié. Leur préférence va aux pièges et aux embuscades soigneusement préparées, qui leur permettent de frapper avec sauvagerie depuis leur cachette. Ils prennent un grand plaisir à capturer leurs ennemis dans le seul but de les torturer à mort plus tard et préfèrent les pièges et les poisons qui neutralisent sans ruer.

**Attaque sournoise (Ext).** Au même titre qu'un roubillard, un derro peut porter des attaques sournoises lorsque son adversaire perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA ou quand il le prend en tenaille, infligeant alors +1d6 points de dégâts supplémentaires.

**Démence (Ext).** Les derros appliquent leur modificateur de Charisme sur les jets de Volonté à la place de celui de Sagesse. Ils sont immunisés contre les effets de confusion et d'aliénation mentale. Un derro ne peut être guéri de sa démence que par un souhait ou un miracle.

La démence raciale des derros leur confère un bonus de +6 en Charisme et leur inflige un malus de -6 en Sagesse. Lorsqu'il redevient sain d'esprit, un derro perd 6 points de Charisme et obtient 6 points de Sagesse.

**Pouvoirs magiques.** Son imaginaire et ténébres à volonté ; cacophonie (DD 15) et hébètement (DD 13) 1 fois par jour. Niveau 3 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Utilisation du poison (Ext).** Chaque derro transporte habituellement 2d4 doses de sanvert ou de venin d'araignée monstrueuse de taille M (voir Poisons/venin, page 296 du Guide du Maître), qu'il applique aux carreaux de son arbalète. Un derro ne court aucun risque d'empoisonnement lorsqu'il manipule du poison.

**Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext).** Les derros subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution par heure d'exposition au soleil (ils meurent si leur valeur de Constitution tombe à 0). Les points perdus sont récupérés au rythme d'un par période de 24 heures passées sous terre ou à l'abri du soleil.

**Compétences.** Les derros bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

## PERSONNAGES DERROS

La plupart des derros vénèrent Diirinka, dieu chaotique de la Magie et de la Cruauté. Leurs prêtres sont extrêmement rares, mais ceux qui choisissent cette voie peuvent prendre deux des domaines suivants : Chaos, Destruction, Duperie, Mal.

Les chefs des derros sont des pratiquants de la magie appelés « savants », auxquels tous obéissent avec fanatisme. Ce sont des ensorceleurs de niveau 5 ou plus. Ils maîtrisent entre un et trois types de Connaissances (le plus souvent mystères et d'autres sujets ésotériques). Chacun est accompagné par deux élèves de plus bas niveau. Les savants utilisent leurs sorts pour mettre leurs adversaires hors de combat et semer la confusion dans leurs rangs plutôt que de les tuer (ils prennent grand plaisir à réduire les vaincus en esclavage).

## DESTRAKHAN

Aberration de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : sons destructeurs

Particularités : immunités, protection contre le son, vision aveugle (30 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +10

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 18, Cha 12

Compétences : Déplacement silencieux +7, Discrétion +8, Perception auditive +25, Survie +9

Dons : Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire ou meute (3-5)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 9-16 DV (taille G), 17-24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

La créature s'avance d'un pas hésitant, arquée sur d'épaisses pattes griffues. Vaguement reptilien, son corps voûté porte une tête quasiment dépourvue de traits, à l'exception de grandes oreilles et d'une bouche ouverte, dépourvue de dents.

Le donjon est l'habitat naturel de ce monstre qui, sous des dehors de bête peu intelligente, est en réalité sadique et incroyablement maléfaisant.

Ses oreilles sont extraordinairement complexes : constituées de trois parties distinctes, elles peuvent s'ajuster au moindre son avec une grande sensibilité. Le destrakhan est aveugle, mais sa perception des sons fait de lui un prédateur plus redoutable que la plupart de ceux qui sont dotés d'organes visuels.

Sa bouche tubulaire émet des sons modulés avec soin, à l'énergie sonore si importante qu'ils peuvent détruire un mur de pierre. En fait, il possède un tel contrôle des ondes sonores émises qu'il peut

choisir le type de substance ou de matériau qu'il souhaite affecter.

Le destrakhan se nourrit de la mort et du désespoir. Il rôde dans les complexes souterrains habités, multipliant les crimes et les atrocités dans le seul but de faire le Mal. S'il le souhaite, ses pouvoirs lui permettent de creuser des galeries à même la roche. Il arrive parfois qu'il prenne ses proies vivantes et qu'il les ramène dans son repaire pour les torturer à sa guise.

Aucun être vivant ne s'allie jamais de son plein gré avec ce monstre, mais il arrive que morts-vivants ou Extérieurs maléfiques accompagnent un destrakhan pour l'assister dans ses ravages.

Un destrakhan mesure environ 3 mètres de long de la bouche à l'extrémité de la queue et pèse à peu près 2 tonnes.

Bien qu'incapable de parler, cette créature comprend tout de même le commun. Quand elle a besoin de communiquer, elle le fait par ses actes.

## COMBAT

Le destrakhan n'utilise ses griffes que pour achever un adversaire affaibli par ses attaques soniques. Il profite de l'effet de surprise chaque fois que possible. Il commence par détruire armures et boucliers métalliques, puis module ses sons de manière à affecter la chair.



DESTRAKHAN



**Sons destructeurs (Sur).** Le destrakhan émet des sons destructeurs dans un cône de 24 mètres de long. Il peut également affecter toutes les créatures se trouvant à 9 mètres ou moins de lui. Le réglage qu'il choisit lui permet d'affecter des cibles différentes. Tous les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Chair.** Cette attaque déchire les tissus et brise les os. Toutes les créatures affectées subissent 4d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts).

**Nerfs.** Le destrakhan met parfois ses proies hors d'état de nuire plutôt que de les tuer. Cette attaque touche le système nerveux et inflige 6d6 points de dégâts non-létaux (jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts).

**Matière.** Le destrakhan choisit entre bois, pierre, métal et verre. Tous les objets constitués de la matière choisie doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas éclater. Tout objet (ou toute partie d'objet) ayant jusqu'à 30 points de résistance peut être affecté par cette attaque.

**Vision aveugle (Ext).** Grâce à son ouïe, ce monstre localise toutes les créatures distantes de 30 mètres ou moins comme s'il les voyait. Par contre, si son ouïe est touchée ou si un sort l'empêche d'entendre, il se retrouve comme aveuglé et tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage total contre ses attaques.

**Protection contre le son (Ext).** Même si le destrakhan peut être affecté par les sons violents et les sorts en rapport avec le bruit (comme son imaginaire ou silence), il est moins vulnérable aux attaques de son, car il a la possibilité de se protéger les tympans (ce qui se traduit par un bonus de circonstances de +4 à tous ses jets de sauvegarde contre ce genre d'effet).

**Compétences.** Le destrakhan bénéficie d'un bonus racial de +10 aux tests de Perception auditive.

Comme son nom l'indique, cette créature est un cheval dont le cœur est aussi noir et malfaisant que les sombres abysses dont il est issu. Elle vit dans le plan d'Hades.

Sauvage et incapable de trouver le repos, il parcourt le monde pour faire le Mal et hanter les rêves de ceux qui ont attiré sa colère. Bien que n'étant pas ailé, il peut voler à grande vitesse. Il accepte rarement un cavalier, mais certaines créatures particulièrement puissantes et malfaisantes peuvent s'en faire une monture de choix.

Le destrier noir a la taille d'un cheval de guerre léger.



Destrier noir

## DESTRIER NOIR

De prime abord, le destrier noir ressemble à un grand étalon à la robe de jais, mais il suffit de s'approcher pour prendre conscience de sa véritable nature : des flammes entourent ses sabots couleur acier et d'autres jaillissent par intermittence de ses naseaux. Enfin, les feux des enfers brûlent au fond de ses yeux.

	Destrier noir
	Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille G
Dés de vie :	6d8+18 (45 pv)
Initiative :	+6
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)
Classe d'armure :	24 (-1 taille, +2 Dex, +13 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22
Attaque de base/lutte :	+6/+14
Attaque :	sabot (+9 corps à corps, 1d8+4 plus 1d4 feu)
Attaque à outrance :	2 sabots (+9 corps à corps, 1d8+4 plus 1d4 feu) et morsure (+4 corps à corps, 1d8+2)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	fumée, sabots enflammés
Particularités :	passage dans l'éther, projection astrale, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +8, Vol +6
Caractéristiques :	For 18, Dex 15, Con 16, Int 13, Sag 13, Cha 12
Compétences :	Concentration +12, Connaissances (plans) +10, Déplacement silencieux +11, Détection +12, Diplomatie +3, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +10, Survie +10 (+12 dans les autres plans et pour suivre une piste)
Dons :	Course, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement :	Lande Grise d'Hades
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	5
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	7-10 DV (taille G), 11-18 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	+4 (compagnon d'armes)

	Destrier noir, cauchemar
	Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille TG
Dés de vie :	15d8+105 (172 pv)
Initiative :	+6
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)
Classe d'armure :	26 (-2 taille, +2 Dex, +16 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte :	+15/+33
Attaque :	sabot (+23 corps à corps, 2d6+10 plus 1d4 feu)
Attaque à outrance :	2 sabots (+23 corps à corps, 2d6+10 plus 1d4 feu) et morsure (+18 corps à corps, 2d6+5)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	fumée, sabots enflammés
Particularités :	passage dans l'éther, projection astrale, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +11, Vig +16, Vol +10
Caractéristiques :	For 31, Dex 14, Con 24, Int 16, Sag 12, Cha 12
Compétences :	Bluff +19, Concentration +25, Connaissances (mystères) +21, Connaissances (plans) +21, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +20, Détection +21, Diplomatie +5, Fouille +21, Intimidation +21, Perception auditive +21, Psychologie +19, Survie +19 (+21 dans les autres plans et pour suivre une piste)
Dons :	Attaque en puissance, Course, Enchaînement, Pistage, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement :	Lande Grise d'Hades
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	11
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	44 (compagnon d'armes)



## COMBAT

Le destrier noir se bat en mordant ses adversaires (sa bouche n'est pas garnie de dents, mais de deux crocs semblables aux crochets d'une vipère) et en leur donnant de violents coups de sabots. Il peut se battre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut combattre lui aussi que s'il réussit au préalable un test d'Équitation...

Les armes naturelles du destrier noir, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme d'alignement mauvais dès qu'il s'agit de vaincre la réduction des dégâts de son adversaire.

**Fumée (Sur).** Dans l'excitation du combat, le destrier noir se met souvent à souffler ou à hennir de colère. Ce faisant, il crache un cône de fumée de 4,50 mètres de long. Toutes les créatures prises dedans se retrouvent aveuglées et éprouvent des difficultés à respirer. Si elles tentent un jet de Vigueur (DD 16), elles subissent également un malus de moral de -2 aux jets d'attaque et de dégâts tant qu'elles restent dans le cône et pendant 1d6 minutes supplémentaires après qu'elles en sont sorties. Ce cône dure pendant 1 round. La créature peut en user une fois par round (action libre), à son tour de jeu. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Dans le même temps, grâce à la fumée qu'il dégage, le destrier noir bénéficie d'un camouflage contre les créatures se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre, et d'un camouflage total contre celles qui sont à 3 mètres de lui. Cette fumée n'obscure pas son champ de vision.

**Sabots enflammés (Sur).** Les flammes qui enroulent les sabots du destrier noir mettent le feu aux matières inflammables.

**Projection astrale et passage dans l'éther (Sur).** Ces pouvoirs sont semblables aux sorts du même nom (niveau 20 de lanceur de sorts). Le destrier noir peut en user à volonté.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kg, intermédiaire de 150 à 300 kg, et lourde de 300 à 450 kg.

## CAUCHEMAR

Le cauchemar est une terrifiante version, plus malveillante encore, du destrier noir. La simple vue de l'une des ces horreurs chargeant suffit à ébranler le plus courageux des champions.

### Combat

Le DD de sauvegarde de l'attaque de fumée du cauchemar (DD 24) a été ajusté au grand nombre de ses dés de vie et à sa valeur de Constitution.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 306 kg, intermédiaire de 306 à 612 kg, et lourde de 612 à 1 224 kg.

## DÉVOREUR D'ÂME

Mort-vivant (extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 12d12 (78 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +6/+19

Attaque : griffes (+15 corps à corps, 1d6+9)

Attaque à outrance : 2 griffes (+15 corps à corps, 1d6+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, capture d'essence vitale, pouvoirs magiques

Particularités : détournement des sorts, mort-vivant, résistance à la magie (21), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +11

Caractéristiques : For 28, Dex 10, Con —, Int 16, Sag 16, Cha 17

Compétences : Concentration +18, Déplacement silencieux +15,

Détection +18, Diplomatie +5, Escalade +24, Fouille +10, Perception auditive +18, Psychologie +11, Saut +24, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

**Dons :** Arme de prédilection (griffes), Combat en aveugle, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de l'initiative

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 11

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** 13–24 DV (taille G), 26–36 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Cette grande créature squelettique ■ quelques lambeaux de peau momifiée collés sur les os. Une silhouette semblant souffrir le martyr est enfoncée dans sa cage thoracique.

Le dévoreur d'âme est un monstre imposant tout aussi malfaisant qu'il en a l'air. Il rôde dans le plan Astral ou le plan Éthéré et agresse avec un plaisir toujours renouvelé les créatures qui en sont originaires ou qui ne font qu'y passer.

L'être pitoyable emprisonné dans son torse est l'essence vitale d'un adversaire vaincu. Capturée par le dévoreur d'âme, elle est peu à peu absorbée pour permettre au mort-vivant de poursuivre son existence contre nature.

Le dévoreur d'âme mesure 2,70 mètres de haut et pèse environ 250 kg.

Les dévoreurs d'âme parlent le commun.

## COMBAT

Même sans ses pouvoirs, le dévoreur serait un redoutable adversaire, car ses griffes infligent de terribles dégâts.

**Absorption d'énergie (Sur).** Lorsqu'un être vivant est touché par les griffes ou le pouvoir de main spectrale du dévoreur d'âme, il acquiert un niveau négatif. Le jet de Vigueur à réussir pour s'en débarrasser au bout de 24 heures s'accompagne d'un DD de 19. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Capture d'essence vitale (Sur).**

Le nom du dévoreur d'âme vient de sa faculté à dévorer l'essence vitale de ses proies. Pour ce faire, il doit tenter une attaque de capture d'essence, ce qui l'empêche de porter ses attaques au corps à corps habituelles. Il effectue un jet d'attaque assorti de son bonus habituel, mais un coup au but n'inflige pas le moindre dégât. Par contre, la créature touchée doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de mourir dans l'instant. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Si cela se produit, l'essence vitale du défunt se retrouve enfermée entre les côtes du dévoreur d'âme, et la petite silhouette qui se trouve là prend aussitôt ses traits. L'essence capturée de la sorte ne peut pas être rappelée à la vie ni ressuscitée, mais un sort tel que *miracle*, *souhait* ou *souhait limité* permet de la libérer, tout comme le fait de tuer le dévoreur d'âme. Le mort-vivant ne peut absorber qu'une essence vitale à la fois.

Chaque niveau ou DV du défunt confère cinq utilisations de ses pouvoirs magiques (voir ci-dessous). L'âme torturée meurt peu à peu, à mesure que cette énergie est dépensée : l'essence acquiert un niveau négatif toutes les 5 utilisations de pouvoirs magiques utilisés par le dévoreur d'âme.

Quand son nombre de niveaux négatifs égale son nombre de DV ou de niveaux réels, l'essence est détruite. Si



Dévoreur d'âme



l'essence est par la suite libérée, la créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) pour chaque niveau négatif accumulé sous peine de le voir se transformer en niveau perdu de façon permanente.

**Pouvoirs magiques.** Au début de la rencontre, partez du principe que l'essence emprisonnée dans le corps du dévoreur d'âme a 3d4+3 niveaux (soit un total de 30 à 75 utilisations de pouvoirs magiques). Le dévoreur d'âme peut utiliser les pouvoirs suivants au rythme d'un par round : *allié d'outrepas*, *baiser de la goule* (DD 15), *confusion* (DD 12), *contrôle des morts-vivants* (DD 20), *main spectrale* (DD 15), *anyon affaiblissant* (DD 16), *suggestion* (DD 16) et *vision lucide*. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Détournement des sorts (Sur).** L'essence emprisonnée procure une certaine protection magique au dévoreur d'âme. Chaque fois que l'un des sorts suivants est lancé sur le mort-vivant et parvient à vaincre sa résistance à la magie, il est automatiquement dévié et affecte l'essence : *bannissement*, *confusion*, *dédale*, *désespoir foudroyant*, *détection de pensées*, *domination*, *emprisonnement*, *hypnose*, *marqueur du Chaos*, *parole sacrée*, *possession*, *quête*, *rejet du Mal*, *séquestration*, *suggestion*, *terreur* ou toute forme de charme ou de coercition. Bien souvent, cela neutralise purement et simplement le sort (il est par exemple totalement inutile de *chanter* une essence emprisonnée). Par contre, certains sorts (tels que *bannissement*) peuvent détruire l'essence ou la forcer à partir, auquel cas le dévoreur d'âme se retrouve dans l'incapacité de lancer des sorts tant qu'il n'a pas absorbé d'autre créature.

## DIABLE

Fléau de l'humanité et du cosmos, les diables sont des fiélons natifs du plan infernal de Baator, alignés avec la Loi et le Mal. Les diables adorent tourmenter les plus faibles qu'eux. Bien souvent, ils attaquent les créatures d'alignement bon dans le seul but de ramener un ou plusieurs trophées supplémentaires dans leur plan. Les diables les plus puissants ont pour buts d'accumuler encore plus de pouvoir, de détruire des civilisations et de répandre la souffrance chez les mortels.

La plupart d'entre eux sont entourés d'une aura de terreur, dont ils font usage pour rompre les formations ennemies ou affaiblir sérieusement l'opposition. Ceux qui possèdent des pouvoirs magiques utilisent leurs illusions pour semer le trouble ou la confusion, aimant particulièrement faire apparaître de faux renforts arrivant à la rescousse. De cette manière, leurs adversaires ne peuvent jamais savoir s'il s'agit d'une illusion ou de diables convoqués.

Les plus nombreux d'entre eux sont les baatez, tristement célèbres pour leur puissance, leur tempérament malfaisant et leur organisation aussi efficace qu'impitoyable. Les baatez se sont dotés d'un système de castes extrêmement rigide, au sein duquel l'autorité découle du poste occupé et de la puissance personnelle. Ils s'occupent principalement à étendre leur influence dans les autres plans en corrompant les mortels. Ceux qui réussissent dans cette entreprise sont généralement récompensés sous la forme d'un poste plus important.

**Traits des baatez.** Les baatez possèdent les traits suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Immunité contre le feu et le poison.
- Résistance de 10 points à l'acide et au froid.
- Vision dans les ténèbres (Sur). Ils voient dans toutes les formes d'obscurité, même celles créées par le sort *ténèbres profondes*.
- Convocation (Mag). Les baatez peuvent s'appeler mutuellement (les chances de succès et le type de baatez convoqué sont indiqués dans leur description).
- Télépathie.

Sauf indication contraire, tous les diables parlent l'infernal, le céleste et le draconien.

## CHAT D'ENFER (BAZORKA)

**Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G**

**Dés de vie :** 8d8+24 (60 pv)

**Initiative :** +9

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 21 (-1 taille, +5 Dex, +7 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** ±8/+18

**Attaque :** griffes (+13 corps à corps, 1d8+6)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+6), morsure (+8 corps à corps, 2d8+3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** bond, étreinte, pattes arrière (1d8+3)

**Particularités :** invisibilité dans la lumière, odorat, réduction des dégâts (5/Bien), résistance au feu (10), résistance à la magie (19), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +11, Vig +9, Vol +8

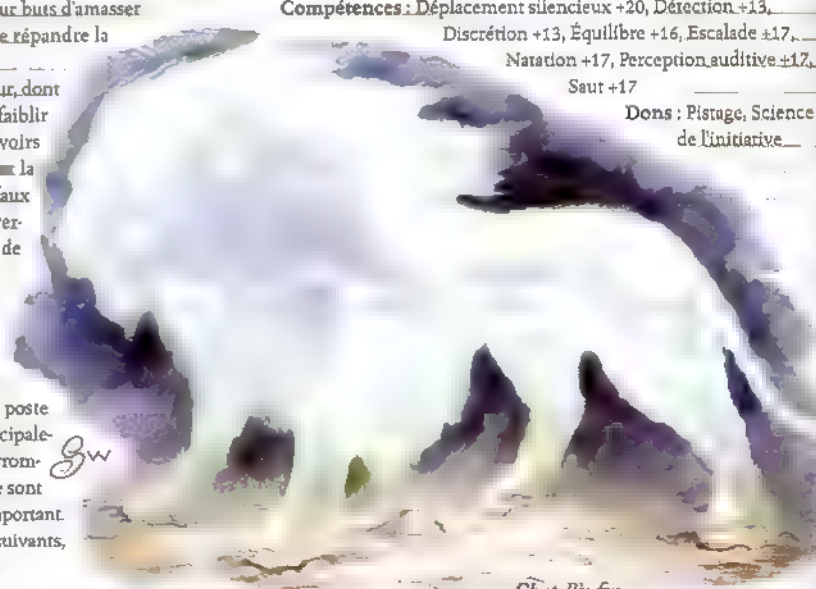
**Caractéristiques :** For 23, Dex 21, Con 17, Int 10, Sag 14, Cha 10

**Compétences :** Déplacement silencieux +20, Détection +13, Discrétion +13, Équilibre +16, Escalade +17,

Natation +17, Perception auditive +17,

Saut +17

**Dons :** Pistage, Science de l'initiative



Chat d'enfer

## LISTE DES DIABLES CLASSÉE PAR FP

Voici un bref aperçu des diables présentés sur les pages suivantes.

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| FP 1 Lémure           | Une pathétique créature dénuée d'intellect qui attaque en groupe.        |
| FP 2 Diablotin        | Diable rusé offrant ses services à des mortels maléfiques.               |
| FP 5 Diable barbu     | Barbazu. Combattant féroce qui utilise une couille et entre en frénésie. |
| FP 6 Diable à chaînes | Kyton. Tortionnaire assassin, il contrôle les chaînes.                   |
| FP 7 Chat d'enfer     | Bazorka. Diable félin invisible de la taille d'un tigre.                 |

- |                      |   |
|----------------------|---|
| FP 8 Écinye          | Un ange déchu dont les flèches enflammées sont mortelles.               |
| FP 9 Diable osseux   | Osyluth. Fiélon malveillant au dard redoutable.                         |
| FP 11 Diable barbelé | Hamatula. Combattant d'élite des troupes infernales, couvert d'épines.  |
| FP 13 Diable gelé    | Gélugon. Insecte fiélon tuant par le froid.                             |
| FP 16 Diable cornu   | Cornugon. Gargouille infernale armée d'une chaîne cloutée.              |
| FP 20 Diantrefosse   | Seigneur des démons, à la force incomparable et aux pouvoirs démesurés. |



**Environnement :** Neuf Enfers de Baator  
**Organisation sociale :** solitaire, paire ou troupe (6-10)  
**Facteur de puissance :** 7  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours loyal mauvais  
**Évolution possible :** 9-10 DV (taille G), 11-24 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** —

*La créature se déplace avec grâce et puissance, silencieusement. Elle ressemble à un énorme lion, mais fait de lumière et d'étincelles flamboyantes, comme si son corps était constitué d'énergie plutôt que de chair et d'os.*

Ces félins diaboliques, également connus sous le nom de bazorka, ne font quasiment aucun bruit, allant partout où ils peuvent faire le Mal. Ils adorent tendre des embuscades et prendre leurs ennemis par surprise. Bien que leur apparence évoque une créature incorporelle, les chats d'enfer ont un corps tangible et peuvent être blessés par les attaques physiques.

Le chat d'enfer communique télépathiquement avec ses semblables et les créatures qu'il rencontre. Il mesure en moyenne 2,70 mètres et pèse environ 450 kg.

## Combat

Le chat d'enfer est capable de se défendre à l'aide de ses crocs et de ses griffes, mais il préfère bondir sur ses proies, comme le fait le lion.

Les armes naturelles du chat d'enfer, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ■ qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Bond (Ext).** Lorsque le chat d'enfer charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de patte arrière.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le chat d'enfer doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut ensuite lacerer sa victime avec ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +12 corps à corps, dégâts 1d4+3.

**Invisibilité dans la lumière (Ext).** Le chat d'enfer est invisible partout où l'éclairage est suffisant pour qu'un humain y voie. Dans les endroits sombres, il apparaît sous la forme d'une silhouette luisant très légèrement, visible jusqu'à 9 mètres de distance (18 mètres pour quiconque bénéficie de vision nocturne). Il disparaît totalement dans les zones de ténèbres magiques.

**Compétences.** Le chat d'enfer bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Perception auditive.

## DIABLE À CHAINES (KYTON)

**Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M**

**Dés de vie :** 8d8+16 (52 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu ■

**Attaque de base/lutte :** +8/+10

**Attaque :** chaîne (+10 corps à corps, 2d4+2/19-20)

**Attaque à outrance :** 2 chaînes (+10 corps à corps, 2d4+2/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,5 m (3 m avec les chaînes)

**Attaques spéciales :** danse des chaînes, regard déstabilisant

**Particularités :** immunité contre le froid, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), régénération (2), résistance à la magie (18), vision dans le noir (18 m).

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +8, Vol +6

**Caractéristiques :** For 15, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Artisanat (travail de forge) +17, Détection +13, Escalade +13, Évasion +13, Intimidation +12, Maîtrise des cordes +2 (+4 pour ligoter), Perception auditive +13  
**Dons :** Science de l'initiative, Science du critique (chaîne), Vigilance  
**Environnement :** Neuf Enfers de Baator  
**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4), bande (6-10) ou nuée (11-20)  
**Facteur de puissance :** 6  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** toujours loyal mauvais  
**Évolution possible :** 9-16 DV (taille M)  
**Ajustement de niveau :** +6



*Cette créature est précédée d'un bruit de chaînes s'entrechoquant. Elle semble humanoïde en taille et en silhouette, mais elle est couverte de chaînes comme d'un suaire, chacune se terminant par un crochet, une lame ou une boule de fer. Les chaînes semblent onduler et glisser sur le corps de leur maître, comme si elles étaient vivantes.*

En raison des chaînes qui le recouvrent, beaucoup pensent que le diable à chaînes, ou kytôn, est un mort-vivant revenu hanter les vivants en traînant ses fers. Mais en réalité, il s'agit d'un diable ayant l'aspect d'un humain revêtu de nombreuses chaînes.

Un diable à chaînes mesure 1,80 mètre de haut et lui et ses chaînes pèsent environ 150 kg.

Le diable à chaînes parle l'infernal et le commun.

## Combat

Le diable à chaînes se bat à l'aide des chaînes cloutées qui lui servent à la fois d'armes, d'armure et de vêtements. Il aime tellement faire naître la peur dans le

cœur de ses proies qu'il les traque souvent pendant des heures, faisant durer le plaisir jusqu'à la limite du supportable.

Les armes naturelles du diable à chaînes, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Danse des chaînes (Sur).** La plus terrifiante attaque du diable à chaînes est sa faculté à contrôler jusqu'à quatre chaînes distantes de ■ mètres ou moins. Dans le cadre d'une action simple, il peut les faire danser et se déplacer à son gré. De plus, il peut augmenter leur taille de 4,50 mètres ■ faire jaillir clous et lames sur toute leur longueur. Ces chaînes attaquent avec autant d'efficacité que si le diable à chaînes les maniait personnellement. Si la chaîne est tenue ou portée par une autre personne, celle-ci doit réussir un jet de Volonté de DD 15 pour briser le contrôle du diable sur cette chaîne. Si le jet de sauvegarde est réussi, le diable ne peut plus tenter de contrôler cette chaîne en particulier pendant les 24 heures suivantes, ou jusqu'à ■ que son propriétaire la lâche. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Il peut également grimper (à sa vitesse de déplacement normale) aux chaînes qu'il contrôle sans avoir besoin de jouer de test d'Escalade.

**Regard déstabilisant (Sur).** Portée 9 mètres, jet de Volonté DD 15 pour annuler. Le diable à chaînes peut transformer son visage pour lui donner les traits d'un ennemi de son adversaire, ou au contraire d'un être cher disparu depuis peu. Quiconque rate son jet de sauvegarde est déstabilisé, ce qui se traduit par un malus de -2 au jet d'attaque pendant 1d3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Régénération (Ext).** Le diable à chaînes subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent, des armes du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

Si le diable à chaînes perd un membre, celui-ci repousse en 2d6 x 10 minutes, sauf s'il l'accôle à la plaie, auquel cas il est ressoudé instantanément.

**Compétences.** Le diable à chaînes bénéficie d'un bonus racial de +8 à tous les tests d'Artisanat en rapport avec le travail du métal.



## DIABLE BARBELÉ (HAMATULA)

Extérieur (baatezu, extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 12d8+72 (126 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 29 (+6 Dex, +13 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +12/+22

Attaque : griffes (+18 corps à corps, 2d8+6 et terreur)

Attaque à outrance : 2 griffes (+18 corps à corps, 2d8+6 et terreur)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : convocation de baatezus, empalement (3d8+9), étreinte, pouvoirs magiques, terreur

Particularités : défense de pointes, immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (23), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +14, Vol +12

Caractéristiques : For 23, Dex 23, Con 23, Int 12, Sag 14, Cha 18

Compétences : Concentration +21, Connaissances (une au choix) +16,

Déplacement silencieux +21, Détection +19, Diplomatie +6, Discretion +21, Fouille +16, Intimidation +19, Perception auditive +19, Psychologie +17, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la lutte, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : Neuf Enfers de Baator

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-5) ou bande (6-10)

Facteur de puissance : 11

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 13-24 DV (taille M), 25-36 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

La créature est un grand humanoïde dont le corps est couvert de pointes aiguës de la tête jusqu'au bout de sa longue queue charnue. Ses yeux ne tiennent pas en place, ce qui donne l'impression qu'il est très nerveux.

Les diables barbelés, ou hamatulas, peuvent être sentinelles aux portes d'une chambre au trésor ou gardes du corps d'un habitant influent des Neuf Enfers.

Un diable barbelé mesure plus de 2 mètres de haut et pèse environ 150 kg.

## COMBAT

Le diable barbelé se bat à l'aide de ses griffes et essaye d'empaler ses adversaires sur les pointes de son corps. Il se sert de son pouvoir d'immobilisation de personne pour mettre hors d'état de nuire ceux qui refusent d'approcher au contact.

Les armes naturelles du diable barbelé, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Convocation de baatezus. (Mag.) Une fois par jour, le diable barbelé peut tenter d'appeler 1d6 diables barbus ou

1 autre diable barbelé (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4<sup>e</sup> niveau.

Empalement (Ext). Chaque fois qu'il remporte un test de lutte opposé, le diable barbelé inflige 3d8+9 points de dégâts à la créature qu'il agrippe.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le diable barbelé doit réussir une attaque de griffes. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir d'empalement.

Pouvoirs magiques. Image accomplie (DD 17), immobilisation de personne (DD 16), rayon ardent (2 rayons seulement) et téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; courroux de l'ordre (DD 18) et ténèbres maudites (DD 18) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Terreur (Sur). Toute créature touchée par le diable barbelé doit réussir un jet de Volonté (DD 20) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort terreur (niveau 9 de lanceur de sorts). Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la cible ne peut plus être affectée par le pouvoir terrifiant de ce diable barbelé pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Défense de pointes (Sur). Toute créature frappant le diable barbelé à l'aide d'une arme tenue en main ou une arme naturelle subit 1d8 points de dégâts perforants et tranchants des pointes qui couvrent le corps du diable. Cependant, les utilisateurs d'armes à allonge, comme une pique, ne subissent aucun dégât.

## DIABLE BARBU (BARBAZU)

Extérieur (baatezu, extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 19 (+2 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : couille (+9 corps à corps, 1d10+3/x3 et blessure infernale) ; ou griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)



Diablobelt

Diablobelt

Lémure

Diablobelt



Diabie cornu

Diabie barbu

Erinye

**Barbe (Ext).** Si le diable barbu réussit deux attaques de griffes sur un adversaire dans le même round, il l'amène automatiquement au contact de sa barbe. La victime subit 1d8+2 points de dégâts et doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas contracter une terrible maladie appelée dianthespasmie (temps d'incubation 1d4 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). Les effets s'appliquent chaque jour, jusqu'à ce qu'elle meure, qu'elle réussisse trois jets de Vigueur successifs ou que la maladie soit soignée par magie. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Blessure infernale (Sur).** Chaque coup porté par la couille du diable barbu provoque une blessure persistante, qui se traduit par la perte de 2 points de vie supplémentaires par round. La blessure ne se referme pas d'elle-même et résiste aux soins magiques. L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours de DD 16, un sort de soins ou de guérison suprême. Cependant, le personnage lançant un sort de soins ou de guérison suprême sur la victime d'une blessure infernale doit réussir

**Attaque à outrance :** couille (+9/+4 corps à corps, 1d10+3/x3 et blessure infernale) ; ou 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m (3 m avec sa couille)

**Attaques spéciales :** barbe, blessure infernale, convocation de baatezus, frénésie guerrière, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (17), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +8, Vol +5

**Caractéristiques :** For 15, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 10, Cha 10

**Compétences :** Déplacement silencieux +9, Détection +9, Diplomatie +2, Discrétion +11, Escalade +11, Perception auditive +9, Psychologie +9

**Dons :** Arme de prédilection (couille), Attaque en puissance, Science de l'initiative

**Environnement :** Neuf Enfers de Baator

**Organisation sociale :** solitaire, paire, groupe (3-4) ou bande (6-10)

**Facteur de puissance :** 5

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours loyal mauvais

**Évolution possible :** 7-9 DV (taille M), 10-18 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +6

Le plus remarquable chez cette créature, c'est l'arme d'hast massive à lame crantée qu'elle tient entre les mains. Ses oreilles pointues et sa peau reptilienne humide révèlent sa nature d'Extérieur. Elle a une longue queue, des pieds et des mains griffus et une barbe hideuse tressée en de nombreuses nattes serpentes.

Le diable barbu, ou barbazu, est un soldat d'élite, que l'on trouve souvent à la tête des attaques impliquant un grand nombre de Jémures. Entre deux guerres, il sert comme garde ou sentinelle pour des diables plus puissants.

Il ne se déplace jamais sans sa couille à lame en dents de scie.

Il est haut de 1,80 mètre et pèse environ 110 kg.

## Combat

Extrêmement agressif, le diable barbu raffole du combat. Il prend un grand plaisir à se battre au corps à corps et à terroriser ses adversaires.

Les armes naturelles du diable barbu, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

un test de niveau de lanceur de sorts de DD 16 ou le sort n'a aucun effet sur la cible. Le test de Premiers secours permet de stopper l'hémorragie et de rendre des points de vie. À noter que ce pouvoir surnaturel est propre au diable barbu, pas à son arme. Les DD des tests sont liés à la Constitution.

**Convocation de baatezus (Mag).** Une fois par jour, le diable barbu peut tenter d'appeler 2d10 Jémures (avec 50% de chances de succès) ou 1 autre diable barbu (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3<sup>e</sup> niveau.

**Frénésie guerrière (Ext).** Au combat, le diable barbu peut entrer dans un état de frénésie similaire à la rage de berserker du barbare (+4 en Force et en Constitution, bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais malus de -2 à la CA). La frénésie dure pendant 6 rounds et le diable barbu ne subit aucun effet négatif quand elle cesse.

**Pouvoirs magiques.** Téléportation suprême (uniquement lui-même et 5 kg d'objets) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts.

## DIABLE CORNU (CORNUGON)

**Extérieur (baatezu, extraplanaire, Loi, Mal) de taille G**

**Dés de vie :** 15d8+105 (172 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 11 m (4 cases), vol 15 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 35 (-1 taille, +7 Dex, +19 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 28

**Attaque de base/lutte :** +15/+29

**Attaque :** chaîne cloutée (+25/+20/+15 corps à corps, 2d6+15 et étourdissement) ; ou griffes (+24 corps à corps, 2d6+10)

**Attaque à outrance :** chaîne cloutée (+25/+20/+15 corps à corps, 2d6+15 et étourdissement), morsure (+22 corps à corps, 2d8+5), queue (+22 corps à corps, 2d6+5 et blessure infernale) ; ou 2 griffes (+24 corps à corps, 2d6+10), morsure (+22 corps à corps, 2d8+5), queue (+22 corps à corps, 2d6+5 et blessure infernale).

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m (6 m avec la chaîne cloutée)

**Attaques spéciales :** aura de terreur, blessure infernale, convocation de baatezus, étourdissement, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien et argent), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10),



résistance à la magie (28), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

**Jets de sauvegarde :** Réf +16, Vig +16, Vol +15

**Caractéristiques :** For 31, Dex 25, Con 25, Int 14, Sag 18, Cha 22

**Compétences :** Bluff +24, Concentration +24, Déguise +6 (+8 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +23, Détection +14, Diplomatie +10, Discrétion +21, Escalade +28, Fouille +20, Intimidation +26, Perception auditive +22, Psychologie +22, Survie +4 (+6 pour suivre des traces)

**Dons :** Arme de prédilection (chaîne cloutée), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la destruction, Volonté de fer

**Environnement :** Neuf Enfers de Baator

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-10)

**Facteur de puissance :** 16

**Trésor :** pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** toujours loyal mauvais

**Évolution possible :** 16-20 DV (taille G), 21-45 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature est aussi grande qu'un ogre, mais n'est que vaguement humanoïde et son corps est couvert d'écaillés. Ses grandes ailes de chauve-souris et sa queue préhensile qui s'agit sans cesse tel un serpent ne font que rendre plus intimidant encore.*

Le diable cornu, ou cornugon, occupe un poste de soldat d'élite spécialisé dans la défense. Plus terrifiant encore que la plupart des autres diables, c'est l'un des soldats suprêmes des Neuf Enfers.

Haut de près de 2,70 mètres, un diable cornu pèse environ 300 kg.

## Combat

Le diable cornu montre souvent un courage exceptionnel au combat. Il se replie rarement, même si la situation paraît désespérée. Il aime combattre à l'aide de sa chaîne cloutée, dont il se sert généralement pour étourdir ses plus puissants adversaires afin de les éliminer rapidement.

Les armes naturelles du diable cornu, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Aura de terreur (Sur).** Par une action libre, le diable cornu peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 1,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté de DD 23 pour ne pas subir les effets du sort terreur (niveau 15 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diable cornu pendant une journée entière. Les autres baatezus sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Blessure infernale (Sur).** Chaque coup porté par la queue du diable cornu provoque une blessure persistante, qui se traduit par la perte de 2 points de vie supplémentaires par round. La blessure ne se referme pas d'elle-même et résiste aux soins magiques. L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours de DD 24, un sort de soins ou de guérison suprême. Cependant, le personnage lançant un sort de soins ou de guérison suprême sur la victime d'une blessure infernale doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts de DD 24 ou le sort n'a aucun effet sur sa cible. Le test de Premiers secours permet de stopper l'hémorragie et de rendre des points de vie. Les DD des tests sont liés à la Constitution.

**Convocation de baatezus (Mag).** Une fois par jour, le diable cornu peut, au choix, tenter d'appeler 2d10 lémures ou 1d6 diables barbus (50% de chances de succès), 1d6 diables barbelés (35% de chances de succès) ou 1 autre diable cornu (20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 6<sup>e</sup> niveau.

**Étourdissement (Sur).** Chaque fois que le diable cornu touche à l'aide de sa chaîne cloutée, sa cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) pour ne pas être étourdi pendant 1d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Force. Ce pouvoir provient du diable cornu, et non de son arme.

**Pouvoirs magiques.** Cercle magique contre le Bien, image prédéterminée (DD 21), rejet du Bien (DD 21), rejet du Chaos (DD 21) et téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; boule de feu (DD 19) éclair (DD 19) 3 fois par jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Régénération (Ext).** Le diable cornu subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

## DIABLE GELE (GELUGON)

**Extérieur (baatezu, extraplanaire, Loi, Mal) de taille G**

**Dés de vie :** 14d8+84 (142 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 32 (-1 taille, +5 Dex, +18 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 27

**Attaque de base/lutte :** +14/+24

**Attaque :** lance (+20 corps à corps, 2d6+9/x3 et lenteur) ; ou griffes (+19 corps à corps, 1d10+6)

**Attaque à outrance :** lance (+20/+15/+10 corps à corps, 2d6+9/x3 et lenteur), morsure (+14 corps à corps, 2d6+3), queue (+14 corps à corps, 3d6+3 et lenteur) ; ou 2 griffes (+19 corps à corps, 1d10+6), morsure (+14 corps à corps, 2d6+3), queue (+14 corps à corps, 3d6+3 et lenteur)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** aura de terreur, convocation de baatezus, lenteur, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (25), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

**Jets de sauvegarde :** Réf +14, Vig +15, Vol +15

**Caractéristiques :** For 23, Dex 21, Con 23, Int 22, Sag 22, Cha 20

**Compétences :** Art de la magie +23, Bluff +22, Concentration +23,

Connaissances (trois au choix) +23, Déguise +5 (+7 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +22, Détection +25, Diplomatie +9, Escalade +23, Fouille +23, Intimidation +24, Perception auditive +25, Psychologie +23, Saut +27, Survie +6 (+8 pour suivre des traces)

**Dons :** Arme de prédilection (lance), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Vigilance

**Environnement :** Neuf Enfers de Baator

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4), bande (6-10) ou groupe mixte (1-2 diables gelés, 7-12 diables barbus et 1-4 diables osseux)

**Facteur de puissance :** 13

**Trésor :** pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** toujours loyal mauvais

**Évolution possible :** 15-28 DV (taille G), 29-42 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature ressemble à un gigantesque insecte bipède. Elle a des mains et des pieds griffus, de puissantes mandibules et une longue queue couverte de pointes coupantes comme des rasoirs.*

Le diable gelé, ou gelugon, a presque exclusivement un rôle de commandant militaire. Lorsqu'on le rencontre sans ses soldats et servants, il fait preuve d'une grande brutalité.

Haut de plus de 3,50 mètres, il pèse environ 350 kg.

## Combat

Le diable gelé n'aime combattre que quand cela sert sa mission, mais il n'hésite jamais à le faire lorsque cela lui semble nécessaire ou s'il est assuré de reporter la victoire.

Les armes naturelles du diable gelé, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Aura de terreur (Sur).** Par une action libre, le diable gelé peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 3 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté de DD 22 pour ne pas subir les effets du sort terreur (niveau 13 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diable gelé pendant une journée entière. Les autres baatezus sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Convocation de baatezus (Mag).** Une fois par jour, le diable gelé peut, au choix, tenter d'appeler 2d10 lémures, 1d6 diables barbus, ou 1d4 diables



osseux (avec 50% de chances de succès), ou 1 autre diable gelé (avec 20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4<sup>e</sup> niveau.

**Lenteur (Sur).** Chaque coup porté par la lance ou la queue du diable gelé gèle les muscles de son adversaire. Si la cible rate un jet de Vigueur (DD 23), elle est affectée par l'équivalent du sort *lenteur* pendant 1d6 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Pouvoirs magiques.** *Aura maudite* (DD 23), *cône de froid* (DD 19), *image prédéterminée* (DD 20), *mur de glace* (DD 19), *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets), *tempête de grêle* (DD 19) et *vol à volonté*. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Régénération (Ext).** Le diable gelé subit des dégâts létaux uniquement des armes du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

## DIABLE OSSEUX (OSYLUTH)

Extérieur (baatezu, extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 10d8+50 (95 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +5 Dex, +11 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +10/+19

Attaque : morsure (+14 corps à corps, 1d8+5)

Attaque à outrance : morsure (+14 corps à corps, 1d8+5), 2 griffes (+12 corps à corps, 1d4+2), dard (+12 corps à corps, 3d4+2 et venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : aura de terreur, convocation de baatezuz, pouvoirs magiques, venin

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (21), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +12, Vol +11

Caractéristiques : For 21, Dex 21, Con 21, Int 14, Sag 14, Cha 14

Compétences : Bluff +15, Concentration +18, Connaissances (une au choix) +15, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +18, Détection +17, Diplomatie +6, Discrétion +14, Fouille +15, Intimidation +17, Perception auditive +17, Psychologie +15, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

Dons : Attaques multiples, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : Neuf Enfers de Baator

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-10)

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 11-20 DV (taille G), 21-30 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature humanoïde est si squelettique et décharnée qu'elle pourrait être une simple mue d'être humanoïde. Une fine peau sèche lui colle au corps et fait saillir chaque os, faisant notamment de son visage un masque d'horreur. Elle possède une queue semblable à celle d'un scorpion ■ dégage une odeur de cadavre en décomposition.*

Le diable osseux, ou osyluth, joue souvent un rôle de gardien de l'ordre et d'informateur. Il est chargé de surveiller les activités des autres baatezuz et de les rapporter à ses supérieurs.

Il fait environ 2,70 mètres de haut et pèse 250 kg

## Combat

Le diable osseux hait tous les êtres vivants, qu'il attaque sans la moindre pitié. Il utilise fréquemment son pouvoir de *mur de glace* pour séparer ses ennemis.

Les armes naturelles du diable osseux, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Aura de terreur (Sur).** Par une action libre, le diable osseux peut s'entourer d'une aura de 1,50 mètre de rayon. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être affectées comme par le sort *terreur* (niveau 10 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diable osseux

pendant une journée entière. Les autres baatezuz sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Convocation de baatezuz (Mag).** Une fois par jour, le diable osseux peut tenter d'appeler 2d10 lémures (avec 50% de chances de succès) ou 1 autre diable osseux (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** *Ancre dimensionnelle*, *image accomplie* (DD 15), *invisibilité* (uniquement sur lui-même), *mur de glace*, *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *vol à volonté*. Niveau 12 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 20), effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## DIABLOTIN

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (parfaite)

Classe d'armure : 20 (+2 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/-5

Attaque : dard (+8 corps à corps, 1d4 et venin)

Attaque à outrance : dard (+8 corps à corps, 1d4 et venin)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, venin

Particularités : immunité contre le poison, guérison accélérée (2), résistance au feu (20), réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance au feu (5), vision dans le noir (18 m), transformation

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie +6, Connaissances (une au choix) +6,

Déplacement silencieux +9, Détection +7, Diplomatie +8, Discrétion +17,

Fouille +6, Perception auditive +7, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en finesse, Esquive

Environnement : Neuf Enfers de Baator

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 4-6 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : — (Familiier supérieur)

*Un minuscule humanoïde doté d'ailes de chauve-souris, d'une queue barbelée et de petites cornes acérées au niveau des tempes, vient de disparaître devant vous.*

Le diabolotin est une créature sournoise qui joue souvent un rôle d'espion ou de conseiller auprès des pratiquants de la magie d'alignement loyal mauvais.

Sous sa forme naturelle, il est haut d'une soixantaine de centimètres, il ne pèse pas plus de 4 kg.

## Combat

Le diabolotin est extrêmement lâche, mais pas au point de laisser passer la chance de porter une attaque par surprise (ses pouvoirs d'invisibilité et de métamorphose lui en offrent souvent l'occasion). Sous son aspect naturel, il attaque à l'aide du dard de sa queue, mais se replie sans attendre si l'adversaire est de taille à riposter.

Les armes naturelles du diabolotin, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques.** *Détection de la magie*, *détection du Bien* et *invisibilité* (uniquement sur lui-même) à volonté ; *suggestion* (DD 15) 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par semaine, le diabolotin peut faire appel au sort *communion* pour poser un total de 6 questions. À cette exception près, le pouvoir fonctionne comme le sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts).



**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et comprend un bonus racial de +2.

**Transformation (Sur).** Le diabolotin peut se transformer par une action simple. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* lancé sur lui-même (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que le diabolotin ne récupère aucun point de vie de par sa transformation et qu'il est limité à une ou deux formes de taille M ou moins. Les formes les plus couramment utilisées sont : araignée monstrueuse, corbeau, rat et sanglier.

## DIANTREFOSSE

**Extérieur (baatezu, extraplanaire, Loi, Mal)** de taille G

Dés de vie : 18d8+144 (225 pv)

Initiative : +12

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 40 (-1 taille, +8 Dex, +23 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 32

Attaque de base/lutte : +18/+35

Attaque : griffes (+30 corps à corps, 2d8+13)

Attaque à outrance : 2 griffes (+30 corps à corps, 2d8+13), 2 ailes (+28 corps à corps, 2d6+6), morsure (+28 corps à corps, 4d6+6 et venin et maladie), queue (+28 corps à corps, 2d8+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : aura de terreur, constriction (2d8+26), convocation de baatezus, étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (15/Bien ■ argent), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (32), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +19, Vol +21

Caractéristiques :

For 37, Dex 27, Con 27,

Int 26, Sag 26, Cha 26

Compétences : Acrobaties +31,

Art de la magie +31,

Bluff +29, Concentration +29,

Connaissances (mystères) +29, Connaissances

(nature) +10, Connaissances

(plans) +29, Connaissances

(religion) +29, Déguisement +29,

(+31 pour tenir un rôle),

Déplacement silencieux +29,

Détection +29, Diplomatie +10, Discré-

tion +25, Équilibre +10, Escalade +24,

Fouille +21, Intimidation +31, Perception audi-

tive +29, Saut +40, Survie +8 (+10 dans

d'autres plans, +10 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples,

Enchaînement, Pouvoir rapide (*boule de feu*), Science de l'initia-

tive, Succession d'enchaînements, Volonté en fer

Environnement : Neuf Enfers de Baator

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-4) ou groupe mixte (1-2

diantrefosses, 2-5 diables cornus et 2-5 diables barbelés)

Facteur de puissance : 20

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 19-36 DV (taille G), 37-54 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

*Cerné de flamme et aussi haut que deux humains, ce monstre imposant déploie ses ailes et fait claquer sa longue queue. Son corps est couvert d'écailles rouges et son sourire méprisant révèle des crocs d'où suinte une substance verdâtre.*

Le diantrefosse est sans conteste le seigneur des Neuf Enfers, craint tout autant par les mortels que par les diables.

Le diantrefosse a de grandes ailes de chauve-souris qu'il ramène souvent autour de lui telle une cape grotesque. Il mesure 3,60 mètres de haut et pèse environ 400 kg.

## Combat

Le diantrefosse est un combattant sournois et plein de ressources, qui emploie fréquemment son pouvoir d'invisibilité pour se mettre en position de mordre les adversaires qui ne l'ont pas détecté. Il n'hésite pas à lancer *boule de feu* sur *boule de feu* et peut même faire appel à une *nuée de météores*.

Les armes naturelles du diantrefosse, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Aura de terreur (Sur).** Par une action libre, le diantrefosse peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 27) sous peine d'être affectées comme par le sort *terreur* (niveau 18 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diantrefosse pendant une journée entière. Les autres baatezus sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Constriction (Ext).** Chaque fois que le diantrefosse remporte un test de lutte, il lui inflige 2d8+26 points de dégâts.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le diantrefosse doit réussir une attaque de queue. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Maladie (Sur).** Un adversaire mordu par le diantrefosse doit réussir un jet de Vigueur (DD 27) pour ne pas contracter une terrible maladie appelée diantrespasme (temps d'incubation 1d4 jours, effet affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Pouvoirs magiques.** Aura maudite (DD 26), blasphème (DD 25), *boule de feu* (DD 21), *cercle magique* contre le Bien, création de mort-vivant, dissipation suprême, image prédéterminée (DD 23), immobilisation de monstre de groupe (DD 27),



G.W.  
Diable  
osseux

Diantrefosse

Maladie (Sur). Un adversaire mordu par le diantrefosse



invisibilité, mot de pouvoir étourdissant et téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté; nuée de météores (DD 27) 1 fois par jour. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par an, le diantrefosse peut également lancer le sort souhaité (niveau 20 de lanceur de sorts).

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 27); effet initial: affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution, effet secondaire: mort. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Convocation de baatezus (Mag).** Deux fois par jour, le diantrefosse peut appeler automatiquement 2 lémures, diable osseux ou diable barbu, ou encore 1 érinie, 1 diable cornu ou 1 diable gelé. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 8<sup>e</sup> niveau.

**Régénération (Ext).** Le diantrefosse subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

## Tactique round par round

Un diantrefosse commence habituellement le combat en employant ses pouvoirs magiques, dans le but de neutraliser ses ennemis les plus puissants, avant d'engager le corps à corps.

**Avant le combat.** Aura maudite, activation de l'aura de terreur, convocation de baatezus.

**Round 1.** Boule de feu rapide et immobilisation de monstre de groupe s'il est face à au moins trois adversaires acrits et visibles, sinon mot de pouvoir étourdissant contre un adversaire sans armure (de préférence un pratiquant de la magie).

**Round 2.** Nuée de météores sur autant d'adversaires que possible, s'approche de l'adversaire le plus mal en point.

**Round 3.** Attaque à outrance contre un adversaire mal en point.

**Round 4.** Poursuit le combat au corps à corps contre un ennemi mal en point, ou mot de pouvoir étourdissant contre un lanceur de sorts ennuyeux.

**Round 5.** Reprendre au round 1 et répéter, ou téléportation suprême en sûreté en cas de danger.

## ÉRINIE

Extérieur (baatezu, extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie: 9d8+45 (85 pv)

Initiative: +5

Vitesse de déplacement: 9 m (6 cases), vol 15 m (bonne)

Classe d'armure: 23 (+5 Dex, +8 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte: +9/+14

Attaque: épée longue (+14 corps à corps, 1d8+5/19-20); ou arc long composite +1 de feu (limite de bonus de Force +5) (+15 distance, 1d8+6/x3 et 1d6 de feu); ou corde (+14 distance, enchevêtrement)

Attaque à outrance: épée longue (+14/+9 corps à corps, 1d8+5/19-20); ou arc long composite +1 de feu (limite de bonus de Force +5) (+15/+10 distance, 1d8+6/x3 et 1d6 de feu); ou corde (+14 distance, enchevêtrement)

Espace occupé/allonge: 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales: convocation de baatezus, enchevêtrement, pouvoirs magiques

Particularités: immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (5/Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (20), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres, vision lucide

Jets de sauvegarde: Réf +11, Vig +11, Vol +10

Caractéristiques: For 21, Dex 21, Con 21, Int 14, Sag 18, Cha 20

Compétences: Concentration +17, Connaissances (deux au choix) +14, Déguisement +11, Déplacement silencieux +17, Détection +16, Diplomatie +7, Discrétion +17, Évasion +17, Équille +14, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +16, Psychologie +16, Survie +4 (+6 pour suivre des traces)

Dons: Esquive<sup>5</sup>, Souplesse du serpent<sup>5</sup>, Tir à bout portant, Tir de précision,

Tir en mouvement, Tir rapide

Environnement: Neuf Enfers de Baator

Organisation sociale: solitaire

Facteur de puissance: 8

Trésor: normal plus corde et arc long composite +1 de feu (limite de bonus de Force +5)

Alignement: toujours loyal mauvais

Évolution possible: 10-18 DV (taille M)

Ajustement de niveau: +7

*Une femme splendide se tient non loin. Elle a l'air farouche, la peau parfaite et une silhouette sculpturale. Elle a aussi de grandes ailes de plumes et des yeux luisant d'un éclat rougeâtre. Elle porte une épée longue et un arc rouge flamboyant est accroché dans son dos.*

La rumeur qui court dans le monde du dessous dit que les premières érinies furent des anges déchus pour avoir cédé à la tentation ou commis un terrible péché. Les cieux des Neufs Enfers sont maintenant encombrés de leurs descendants. Les érinies occupent des postes d'éclaireurs, de servantes et même parfois de concubines pour des diables influents. Contrairement aux autres diables, l'érinie est très attirante aux yeux des humains, puisqu'elle prend les traits d'une femme ou d'un homme extrêmement séduisant. Elles n'ont aucun scrupule à se faire passer pour les célestes dont elles sont censées descendre selon les légendes.

Elle mesure environ 1,80 mètre et pèse environ 70 kg.

Les érinies parlent l'inférieur, le céleste et le draconien.

## Combat

L'érinie préfère les combats se déroulant à distance. Elle utilise son pouvoir de charme-personne pour dresser ses ennemis les uns contre les autres, puis les cribler de flèches enflammées depuis les airs.

Les armes naturelles de l'érinie, ainsi que les armes manufacturées qu'elle utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Convocation de baatezus (Mag).** Une fois par jour, l'érinie peut tenter d'appeler 2d10 lémures (avec 50% de chances de succès) ou 1d4 diables barbus (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3<sup>e</sup> niveau.

**Enchevêtrement (Ext).** Chaque érinie possède une solide corde de 15 mètres de long dont elle se sert pour immobiliser ses adversaires (de n'importe quelle taille), comme si elle lançait le sort corde animée (niveau 16 de lanceur de sorts). Elle peut jeter sa corde à 9 mètres de distance, sans malus de portée. Sa tactique favorite consiste à soulever un adversaire enchevêtré pour le relâcher d'une grande hauteur.

**Pouvoirs magiques.** Charme-monstre (DD 19), image imparfaite (DD 17), téléportation suprême (uniquement elle-même et 25 kg d'objets) et ténèbres maudites (DD 19) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Vision lucide (Sur).** L'érinie bénéficie en permanence d'un effet de vision lucide, comme le sort du même nom (niveau 14 de lanceur de sorts).

## LÉMURE

Extérieur (baatezu, extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie: 2d8 (9 pv)

Initiative: +0

Vitesse de déplacement: 6 m (4 cases)

Classe d'armure: 14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte: +2/+2

Attaque: griffes (+2 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance: 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge: 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales: —

Particularités: dénué d'intelligence, immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance à l'acide et au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde: Réf +3, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques: For 10, Dex 10, Con 10, Int —, Sag 11, Cha 5

Environnement: Neuf Enfers de Baator

Organisation sociale: solitaire, paire, groupe (3-5), bande (6-15) ou nuée (10-40)

Facteur de puissance: 1

Trésor: aucun

Alignement: toujours loyal mauvais

Évolution possible: 3-6 DV (taille P)

Ajustement de niveau: —



La créature s'avance à la façon d'une masse de chair fondue roulant sur le sol. Elle a un torse et une tête vaguement humanoïdes, mais son corps devient informe à partir de la taille. Son visage exprime une expression de profonde détresse.

Le lémure est une créature pathétique, qui sert comme esclave et comme soldat du rang pour les baatezus plus puissants.

Haut de 1,50 mètre, il pèse environ 50 kg.

Dénué d'intelligence, le lémure est incapable de communiquer. Par contre, il comprend les messages télépathiques émis par les autres diables, à qui il obéit aveuglément.

## Combat

Un lémure cherche à se venger contre l'univers qui a fait de lui ce qu'il est. Il se jette sur toutes les créatures qu'il rencontre et cherche à les déchiqueter à coups de griffes. Seule sa mort ou une instruction télépathique en provenance d'un autre diable peut le faire arrêter.

Les armes naturelles du lémure, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Dénué d'intelligence (Ext).** Le lémure est immunisé contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, fantômes, mirages et effets de moral).

# DINOSAURE

Les dinosaures, ou terribles lézards, sont des monstres préhistoriques qui font peut-être partie de la grande famille des dragons.

Parmi les nombreux points communs entre ces deux familles, on recense des dents acérées, un comportement féroce, un instinct territorial très développé et une grande prédisposition pour la chasse. Les dinosaures herbivores sont généralement placides, sauf s'ils sont blessés ou si leurs petits sont en danger. Ils peuvent aussi attaquer s'ils prennent peur ou si on les harcèle.

Il existe des dinosaures de toutes les tailles et de toutes les formes. Les plus grands ont souvent des tons gris ou bruns, tandis que les plus petits peuvent être couverts de taches colorées. Tous ou presque ont la peau rugueuse.

Ils vivent souvent dans des régions reculées ou escarpées qui reçoivent rarement la visite des races humanoïdes : vallées perdues, plateaux inaccessibles, îles tropicales et autres marais s'étendant sur des dizaines de kilomètres à la ronde.

## COMBAT

Les dinosaures tirent le meilleur parti de leur taille et de leur rapidité. Les carnivores traquent leurs proies en se cachant dans la végétation luxuriante pour pouvoir s'approcher le plus possible, tandis que les herbivores piétinent les créatures menaçantes dans leur désir de s'enfuir.

## DEINONYCHUS

Animal de taille G

Dés de vie : 4d8+16 (34 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : ergots (+6 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : ergots (+6 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3+2), morsure (+1 corps à corps, 2d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +2

Caractéristiques : For 19, Dex 15, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +10, Discrétion +8, Perception auditive +10, Saut +26, Survie +10

Dons : Course, Pistage

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : S-8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cette créature élancée se tient sur deux longues jambes portant des griffes menaçantes. Sa peau de couleur vive lui donne des airs d'oiseau tropical. Elle est aussi grande qu'un humain, mais, en comptant sa queue, elle est deux fois plus longue que haute.

Ce carnivore extrêmement rapide est également appelé *vélociraptor*, bien que ce nom soit normalement déjà pris par un petit lézard bipède.

Le *deinonychus* est vert clair sur le dos et les flancs, avec une coloration plus légère sur le ventre. Le corps présente des marques ou des zébrures plus sombres. Il doit à sa structure osseuse particulière, et à sa queue servant de balancier qui équilibre le poids de son corps, de se tenir debout. Malgré sa longueur impressionnante (3,50 mètres), le *deinonychus* ne fait guère que 1,80 mètre de haut. Il pèse dans les 300 kg.

## Combat

Le *deinonychus* est très dangereux en raison de sa grande vélocité, de ses crocs, de ses griffes, et surtout de ses pattes arrière, extrêmement puissantes. Il chasse ses proies en se jetant sur elles, pattes en avant, et en les lacérant de ses ergots avant de les mordre. Ses deux pattes arrière frappent en même temps (une seule attaque).

Le *deinonychus* est relativement intelligent pour un dinosaure. En groupe, il fait preuve d'un sens tactique redoutable.

**Bond (Ext).** Lorsqu'un *deinonychus* charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance.

**Compétences.** Le *deinonychus* bénéficie d'un bonus de +8 aux tests de Détection, Discrétion, Perception auditive, Saut et Survie.

## ÉLASMOSAURE

Animal de taille TG

Dés de vie : 10d8+66 (111 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 11 m (4 cases), nage 15 m

Classe d'armure : 13 (-2 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +7/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +15, Vol +4

Caractéristiques : For 26, Dex 14, Con 22, Int 2, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +9, Discrétion -4, Natation +16, Perception auditive +4

Dons : Esquive, Robustesse (x2), Vigueur surhumaine

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupeau (5-8)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 11-20 DV (taille TG), 21-30 DV (taille Gg)

Ajustement de niveau : —

La créature a un gros corps ovoïde, des nageoires en guise de pattes, une longue queue et un cou qui l'est tout autant. À lui seul, son cou constitue une bonne moitié de sa longueur totale.

Bien qu'il passe le plus clair de son temps dans l'eau, un *élasmosaure* ne respire que de l'air.

La longueur totale d'un *élasmosaure* est de 15 mètres, y compris une queue d'une longueur égale à la moitié de celle du corps. Il pèse dans les 2,5 tonnes. Quelqu'un qui ne verrait qu sa tête ou sa queue pourrait aisément le prendre pour un énorme serpent de mer.



## Combat

Très agressif, l'élasmosaure attaque tout ce qu'il voit. Fort et rapide, il manœuvre avec une grande vivacité qui lui permet d'effectuer des virages très serrés dans l'eau. Quand il chasse, il garde la tête hors de l'eau, près à détendre son long cou pour saisir ses proies entre ses mâchoires.

**Compétences.** \* Un élasmosaure bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Discrétion dans l'eau.

## MÉGARAPTOR

Animal de taille TG

Dés de vie : 8d8+43 (79 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 16 (-2 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+19

Attaque : ergots (+9 corps à corps, 2d8+5)

Attaque à outrance : ergots (+9 corps à corps, 2d8+5), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2), morsure (+4 corps à corps, 2d6+2)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : bond

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 21, Dex 15, Con 21, Int 2, Sag 15, Cha 10

Compétences : Détection +12, Discrétion +5, Perception auditive +12, Saut +27, Survie +12

Dons : Course, Pistage, Robustesse

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 6

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9-16 DV (taille TG), 17-24 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le mégaraptor est une version plus imposante du deinonychus, mesurant 3,60 mètres de haut et plus de 7 mètres de long. Il a la même apparence, les mêmes habitudes et particularités que la version plus petite.

**Bond (Ext).** Lorsqu'un mégaraptor charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance.

**Compétences.** Le mégaraptor bénéficie d'un bonus de +8 aux tests de Détection, Discrétion, Perception auditive, Saut et Survie.

## TRICÉRATOPS

Animal de taille TG

Dés de vie : 16d8+124 (196 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (-2 taille, -1 Dex, +11 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +12/+30

Attaque : cornes (+20 corps à corps, 2d8+15)

Attaque à outrance : cornes (+20 corps à corps, 2d8+15)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : charge en puissance, piétinement

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +19, Vol +6

Caractéristiques : For 30, Dex 9, Con 25,

Int 1, Sag 12, Cha 7

Compétences : Détection +12, Perception auditive +13

Dons : Robustesse (x4), Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupeau (5-8)

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 17-32 DV (taille Gig), 33-48 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

La tête de cette bête imposante mesure presque 2 mètres de long et elle est protégée par une épaisse plaque osseuse. Deux grandes cornes jaillissent de cette plaque et son nez en porte une troisième, plus petite.

Cet herbivore massif est extrêmement coléreux, un rien le rend agressif.

Le tricératops mesure dans les 7 mètres de long, pour un poids avoisinant les 10 tonnes.

## Combat

Ce monstre a de bonnes chances de charger toute créature de taille G ou plus pénétrant sur son territoire. Il piétine les adversaires de plus petite taille.

**Charge en puissance (Ext).** Lorsqu'un tricératops charge, son attaque de cornes inflige 4d8+20 points de dégâts.

**Piétinement (Ext).** Jet de Reflexes (DD 28). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

## TYRANNOSAURE

Animal de taille TG

Dés de vie : 18d8+99 (180 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (-2 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +13/+30

Attaque : morsure (+20 corps à corps, 3d6+13)

Attaque à outrance : morsure (+20 corps à corps, 3d6+13)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : englutissement, étreinte

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +16, Vol +8

Caractéristiques : For 28, Dex 12, Con 21, Int 2, Sag 15, Cha 10

Compétences : Détection +14, Discrétion -2, Perception auditive +14

Dons : Attaque naturelle supérieure (morsure), Course, Pistage, Robustesse (x3), Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 8



Tyrannosaure



Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 19-36 DV (taille Gig), 37-54 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Cette immense créature a une énorme tête et une gueule pleine de dents tranchantes. Elle se tient sur deux jambes musclées et n'a par contre que deux bras rachitiques.

Perpétuellement affamé, ce monstre est le plus terrible de tous les dinosaures carnivores.

Malgré sa grande taille et son poids de 6 tonnes, le tyrannosaure se déplace rapidement. Sa tête fait près de 2 mètres de long et ses dents mesurent entre 15 et 30 centimètres chacune. Il fait plus de 15 mètres du long du museau à l'extrémité de la queue.

Le tyrannosaure mange tout ce qui peut l'être. Il passe une bonne partie de son temps à chercher les carcasses qui ne sont pas encore décomposées et à chasser les autres prédateurs pour s'approprier leurs proies.

## Combat

Le tyrannosaure traque ■ dévore tout ce qui bouge. Sa tactique est extrêmement simple, puisqu'elle peut se résumer en deux mots : charger ■ mordre.

**Engloutissement (Ext).** Le tyrannosaure peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins deux catégories de taille en remportant un test de lutte opposé.

Chaque round, la créature avalée subit 2ds+8 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du dinosaure, plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 12) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du tyrannosaure ■ contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du tyrannosaure peut contenir deux créatures de taille M, huit de taille P, trente-deux de taille TP ou 128 de taille Min ou I.

**Étreinte (Ext).** Pour pouvoir utiliser ■ pouvoir, le tyrannosaure doit réussir une attaque de morsure sur une créature d'au moins une catégorie de taille de moins que lui. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe son adversaire, il peut tenter d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du round suivant.

## DOPPELGANGER

Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 4ds+4 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+5

Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 coups (+5 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : détection de pensées

Particularités : change-forme, immunité contre les effets de sommeil et de charme

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con 12, ...

Int 13, Sag 14, Cha 13

Compétences : Bluff +10°, Déguisement +9° (+11 pour tenir un rôle), Détection +6, Diplomatie +3,

Intimidation +3, Perception auditive +6,

Psychologie +6

Doncs : Esquive, Vigueur surhumaine

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

Cet humanoïde émacié a une peau grise, de longs bras maigres et une tête boursouflée. Ses yeux ressemblent à ceux d'une pieuvre et son visage ne porte aucun autre trait, comme un masque.

Le doppelganger est une étrange créature capable de prendre l'apparence de tous les humanoïdes qu'il rencontre. Sous sa véritable apparence, il est plus ou moins humanoïde, très maigre et fragile, aux membres grêles et aux traits à demi effacés. Totalement glabre, il a une peau pâle et légèrement huileuse. Ses grands yeux globuleux sont totalement blancs et se caractérisent par leur absence de pupille.

L'aspect émacié du doppelganger pourrait faire croire qu'il est naturellement fragile, mais il possède une grande agilité et résistance naturelle.

Pouvant prendre les traits de n'importe quel humanoïde mesurant entre 1,20 mètre et 2,40 mètres, le doppelganger fait un espion ou un assassin rêvé. Il peut franchir sans problème l'obstacle constitué par les gardes ou sentinelles, voire abuser les proches de l'individu dont il a pris l'aspect. Extrêmement sournois et patient, il attend que l'occasion idéale se présente plutôt que d'attaquer immédiatement.

Il fait grand usage de ce formidable talent de mimétisme pour rendre des pièges à ses proies ou s'infiltrer dans les sociétés humanoïdes. Bien que n'étant pas maléfisant, il ne s'intéresse qu'à lui-même et aux siens, considérant les autres êtres vivants comme des pions à manipuler et à abuser comme bon lui semble.

Sous sa forme naturelle, un doppelganger mesure 1,65 mètre et pèse 75 kg.

## COMBAT

Sous sa forme naturelle, le doppelganger combat à l'aide de ses poings. Par contre, s'il a pris les traits d'un guerrier ou tout autre individu armé, il utilise les armes correspondantes. Dans ce cas, il se sert de son pouvoir de détection de pensées afin d'appliquer la même tactique que celui pour qui il se fait passer.

**Détection de pensées (Sur).** Le doppelganger peut en permanence détecter les pensées de la créature de son choix, comme s'il employait le sort du même nom (niveau 18 de lanceur de sorts, jet de Volonté DD 13 pour annuler). Il peut faire cesser le pouvoir ou le réactiver par une action libre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Change-forme (Sur).** Un doppelganger peut prendre les traits de tout humanoïde de taille P ou M. Lorsqu'il se transforme, le doppelganger perd ses attaques naturelles. Il conserve son apparence humanoïde jusqu'à ce qu'il décide d'en changer. Le changement de forme ne peut être dissipé, mais le doppelganger reprend son aspect naturel après la mort. Un sort ou pouvoir de vision lucide permet de révéler sa véritable nature.

**Compétences.** Le doppelganger bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement. \* Quand il se sert de son pouvoir de change-forme, il profite d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il parvient à lire les pensées de la personne qu'il cherche à abuser, il bénéficie d'un bonus de circonstances additionnel de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

## PERSONNAGES DOPPELGANGERS

Espions parfaits, les doppelgangers peuvent pénétrer le territoire ennemi, se faire passer pour un monarque, et lire l'esprit de leurs adversaires pour apprendre leurs pensées et y découvrir leurs plans.

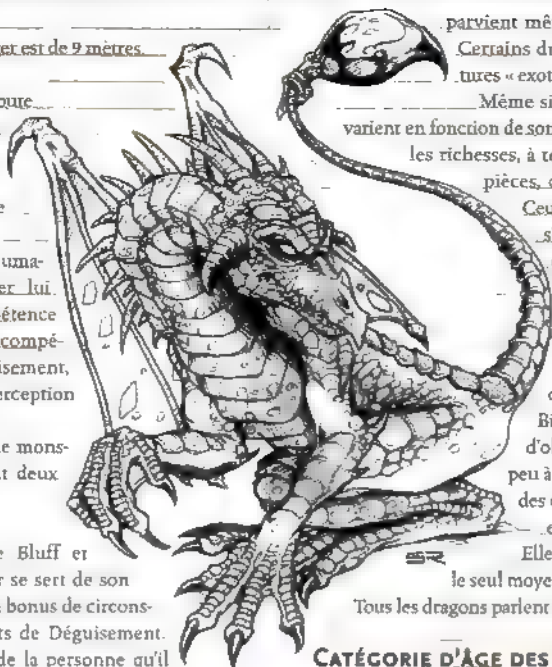
Les doppelgangers possèdent les traits raciaux suivants : +2 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, +2 en Intelligence, +4 en Sagesse, +2 en Charisme.



Doppelganger



- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un doppelganger est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dès de vie raciaux. Un doppelganger débute avec quatre niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 4d8 dès de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +1 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un doppelganger lui donnent un nombre de points de compétence égal à  $7 \times (2 + \text{modificateur d'Int.})$ . Ses compétences raciales sont Bluff, Déguisement, Détection, Diplomatie, Intimidation, Perception auditive, Psychologie.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un doppelganger lui donnent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +4.
- Bonus racial de +4 sur les tests de Bluff et Déguisement. Quand un doppelganger se sert de son pouvoir de change-forme, il profite d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il parvient à lire les pensées de la personne qu'il cherche à abuser, il bénéficie d'un bonus de circonstances additionnel de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Détection des pensées.
- Particularités (voir ci-dessus). Change-forme, immunité contre les effets de sommeil et de charme.
- Langages. D'office : commun. Supplémentaires : aérien, elfe, géant, gnome, halfling, nain, terreux.
- Classe de prédilection. Roublard.
- Ajustement de niveau. +4.



parvient même à assimiler les matières non organiques. Certains dragons prennent d'ailleurs goût à ces nourritures « exotiques ».

Même si les objectifs et les idéaux de chaque dragon varient en fonction de son caractère et de son espèce, tous sont attirés par les richesses, à tel point qu'ils cherchent à amasser autant de pièces, de bijoux et d'objets magiques que possible.

Ceux qui ont réuni un trésor fabuleux rechignent à s'en éloigner trop longtemps, et ne sortent que quand la faim les tiraille ou pour patrouiller dans les environs et s'assurer que personne ne vient les dévaliser. Aucun dragon n'a jamais de trésor assez gros. Ils ne cessent de contempler leurs possessions et raffolent de leur éclat, qui les attire davantage que la lumière du soleil.

Bien souvent, ils construisent un nid de pièces et d'objets précieux, dans lequel leur corps sculpte peu à peu son empreinte. Sur les grands dracosires, des centaines de pièces et de pierres précieuses ont eu le temps de s'incruster entre leurs écailles.

Elles sont désormais partie intégrante de leur peau ; le seul moyen de les extraire est l'incision.

Tous les dragons parlent le draconien.

### CATÉGORIE D'ÂGE DES DRAGONS

Catégorie	Âge (années)
1 Dragonnet	0-5
2 Très jeune	6-15
3 Jeune	16-25
4 Adolescent	26-50
5 Jeune adulte	51-100
6 Adulte	101-200
7 Âge mûr	201-400
8 Vieux	401-800
9 Très vieux	601-800
10 Vénérable	801-1 000
11 Dracosire	1 001-1 200
12 Grand dracosire	1 201 et plus

## DRAGON VÉRITABLE

Les dragons sont des reptiles ailés issus de la nuit des temps. Tout le monde les craint en raison de leur taille, de leur force physique et de leurs pouvoirs magiques. Les plus vieux dragons sont parmi les créatures les plus redoutables qui soient au monde.

Les espèces connues de dragons véritables (par opposition aux créatures de type dragon, mais qui ne sont pas de vrais dragons) se décomposent en deux familles : les dragons chromatiques et les dragons métalliques. La première comprend les dragons blancs, bleus, noirs, rouges et verts, malfaisants et extrêmement féroces. Quant à la seconde, elle regroupe les dragons d'airain, d'argent, de bronze, de cuivre et d'or, bienfaisants, le plus souvent nobles de cœur et respectés par les sages.

Tous les dragons deviennent de plus en plus puissants avec l'âge. (Ce n'est pas le cas des autres créatures de type dragon.) Leur taille peut aller de quelques dizaines de centimètres à la naissance à plus de 30 mètres quand ils atteignent le statut de grand dracosire. Leur taille exacte dépend de leur espèce et de leur âge.

Bien qu'étant de terribles prédateurs, les dragons sont capables de manger n'importe quoi quand ils ont vraiment faim. En effet, leur métabolisme fonctionne comme un haut-fourneau d'une efficacité incroyable ■

## COMBAT

Les dragons attaquent à l'aide de leur morsure et de leurs pattes griffues. Ils peuvent également utiliser leur souffle et gagnent de nouvelles attaques physiques selon leur taille. Si possible, ils combattent en vol, affaiblissant leurs ennemis de loin avant de venir se poser pour les achever. Les dragons expérimentés sont souvent capables d'évaluer les forces et faiblesses de l'adversaire en quelques instants. Dans ce cas, ils se débarrassent en priorité des ennemis les plus dangereux (à moins que ces derniers leur paraissent vraiment trop menaçants, auquel cas les dragons se tiennent à l'écart d'eux pendant qu'ils font le vide dans les rangs adverses).

La table page suivante donne l'espace occupé et l'allonge d'un dragon selon sa taille, ainsi que les armes naturelles que les dragons peuvent employer et les dégâts qu'elles infligent, là encore en fonction de la taille.

**Morsure.** La morsure inflige les dégâts indiqués plus le bonus de Force du dragon. Ce dernier peut se servir de cette attaque pour attraper un adversaire, s'il possède le don Capture.

### ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE, ATTAQUES ET DÉGÂTS DES DRAGONS

Taille	Espace occupé/allonge <sup>1</sup>	1 morsure	2 griffes	2 ailes	1 queue	Renversement	Balayage de queue
Très petite (TP)	75 cm/0 m (1,50 m avec la morsure)	1d4	1d3	—	—	—	—
Petite (P)	1,50 m/1,50 m	1d6	1d4	—	—	—	—
Moyenne (M)	1,50 m/1,50 m	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Grande (G)	3 m/1,50 m (3 m avec la morsure)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Très grande (TG)	4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Gigantesque (Gig)	6 m/4,50 m (6 m avec la morsure)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossale (C)	9 m/6 m (9 m avec la morsure)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

<sup>1</sup> L'allonge de la morsure d'un dragon correspond à celle d'une créature de la catégorie de taille supérieure. Toutes les autres attaques sont portées à l'allonge correspondant à la taille du dragon.



**Griffes.** Chaque coup de griffes occasionne les dégâts mentionnés plus la moitié du bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). Ce dernier peut se servir de ces attaques pour attraper un adversaire, s'il possède le don Capture. Les griffes sont des attaques secondaires, ce qui inflige un malus de -5 aux jets d'attaque (beaucoup de dragons prennent le don Attaques multiples pour réduire ce malus à -2).

**Ailes.** Même en vol, le dragon peut donner des coups d'aile à ces adversaires. Chaque coup de ce type inflige les dégâts indiqués plus la moitié du bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). C'est une attaque secondaire.

**Queue.** Chaque round, le dragon peut donner un coup de queue à un adversaire (et un seul). Cette attaque inflige les dégâts indiqués plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). C'est une attaque secondaire.

**Écrasement (Ext).** S'il a au moins atteint la taille TG, un dragon en vol ou venant de bondir peut retomber sur ses adversaires pour les écraser sous son poids (action simple). Cette attaque spéciale n'est efficace que contre les créatures faisant au moins trois catégories de taille de moins que le dragon (mais ce dernier peut tenter de renverser normalement des adversaires plus grands, ou de lutter contre eux).

L'écrasement affecte toutes les créatures qui se trouvent sous le dragon quand il retombe (pour déterminer qui est touché, basez-vous sur l'espace occupé par le dragon, comme indiqué sur la table ci-dessus). Toutes les créatures concernées doivent réussir un jet de Réflexes (DD égal à celui qui est associé au souffle du dragon) pour se dégager. Sinon, elles se retrouvent immobilisées et subissent automatiquement les dégâts de l'attaque (de type contondant) lors du round suivant, à moins que le dragon ne décide de se relever aussitôt. Si le dragon continue d'écraser ses adversaires, il leur inflige des dégâts à chaque round où il remporte un test de lutte opposé contre eux.

Cette attaque inflige les dégâts indiqués plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur).

**Balayage de queue (Ext).** Par une action standard, un dragon de taille Glg ou plus peut effectuer un violent balayage à l'aide de sa queue, attaque qui affecte un demi-cercle situé derrière lui et faisant 9 mètres de rayon (ou 12 mètres si le dragon est de taille C). Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse peuvent subir des dégâts si elles font au moins quatre catégories de taille de moins que le dragon. Cette attaque spéciale occasionne automatiquement les dégâts mentionnés plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). Les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes (DD égal à celui qui est associé au souffle du dragon). En cas de succès, elles ne subissent que la moitié des dégâts.

**Lutte.** Les dragons n'apprécient guère ce type de combat, même si une de leurs attaques physiques (l'écrasement) et le don Capture (s'il le possède) utilisent les règles de la lutte.

Le dragon peut toujours utiliser son souffle en situation de lutte. Il peut également faire appel à ses sorts, pouvoirs magiques et autres pouvoirs surnaturels, pour peu qu'il réussisse le test de Concentration requis.

**Souffle (Sux).** L'utilisation du souffle nécessite une action simple. Une fois que le dragon a fait usage de cette attaque, il lui faut attendre 1d4 rounds pour pouvoir s'en servir de nouveau. Même si le dragon a le choix entre plusieurs souffles différents, il ne peut souffler qu'une fois tous les 1d4 rounds. L'attaque prend toujours naissance au niveau d'une intersection de cases adjacentes au dragon et s'étend dans la direction choisie par ce dernier, la zone d'effet dépendant de la taille du monstre (voir ci-dessous). Si le souffle inflige des dégâts, les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes pour demi-dégâts (le DD dépend de l'âge du dragon et de son

espèce). Si le souffle n'occasionne pas de dégâts, le DD reste le même, mais le type de jet de sauvegarde peut varier (voir la description de chaque espèce de dragon). Le DD de sauvegarde contre une attaque de souffle est de 10 + 1/2 les DV du dragon + le modificateur de Constitution du dragon.

Il existe deux catégories de souffles : les lignes et les cônes. Leur zone d'effet dépend de la catégorie de taille du dragon, comme indiqué ci-dessus.

**Présence terrifiante (Ext).** Tout dragon au moins jeune adulte peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le dragon attaque, charge ou survole les créatures. Toutes celles qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres x catégorie d'âge du dragon peuvent être affectées si elles ont moins de DV que la grande reptile.

Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 nombre de DV du dragon + modificateur de Charisme du dragon) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence de ce dragon pendant une journée entière. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 4d6 rounds. Tout dragon est naturellement immunisé contre la présence terrifiante des autres dragons, quel que soit leur âge ou leur espèce.

**Sorts.** Le dragon lance des sorts comme un ensorceleur du niveau indiqué dans sa description. Il gagne normalement des sorts en bonus si sa valeur de Charisme le lui permet. Certains dragons peuvent également faire appel à des sorts appartenant à la liste des prêtres et de quelques domaines (mais ils continuent de les jeter comme des sorts profanes ; les domaines ne font qu'accroître leurs possibilités de choix, ils ne leur rajoutent aucun sort supplémentaire et ne leur accorde aucun pouvoir).

**Pouvoirs magiques.** Les pouvoirs magiques du dragon dépendent de son âge et de son espèce. Il acquiert automatiquement tous les pouvoirs mentionnés pour sa catégorie d'âge ainsi que les précédents. Tous ces pouvoirs prennent effet à son niveau d'ensorceleur (ou à un niveau égal à sa catégorie d'âge, si cela est plus avantageux pour lui). Le cas échéant, le jet de sauvegarde associé est calculé comme suit : 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau du sort. Sauf indication contraire, chaque pouvoir magique est utilisable 1 fois par jour.

**Réduction des dégâts (Ext).** Les dragons jeunes adultes ou plus vieux bénéficient d'une réduction des dégâts. Leurs armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour qui est d'ignorer la réduction des dégâts d'autres créatures.

**Immunités (Ext).** Tous les dragons sont immunisés contre les effets de type sommeil ou paralysie. Comme indiqué dans les descriptions, chaque espèce bénéficie d'une ou deux immunités supplémentaires, lesquelles ne dépendent pas de l'âge du dragon.

**Résistance à la magie (Ext).** En vieillissant, les dragons deviennent plus résistants aux sorts et aux pouvoirs magiques. Voir la description de chacun.

**Perception aveugle (Ext).** Tout dragon est capable de détecter la présence de créatures dans un rayon de 18 m. Les adversaires qu'il ne peut pas voir bénéficient tout de même d'un camouflage total.

**Sens surdéveloppés (Ext).** Le dragon voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité (vision nocturne), et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir, à une portée de 36 mètres.

**Compétences.** Tout dragon possède un nombre de points de compétence égal à (6 + modificateur d'Int) x (DV + 3). Il prend généralement les compétences suivantes à un degré de maîtrise maximal : Détection, Fouille et Perception auditive. Les points de compétence restants sont le plus souvent utilisés pour acquérir les compétences suivantes : Concentration, Connaissances (au choix), Diplomatie, Évasion, Intimidation, Psychologie et Utilisation d'objets magiques, au prix de 1 point de compétence pour une augmentation du degré de maîtrise de 1. Chacune de ces compétences est considérée comme une compétence de classe pour les dragons. (Chaque type de dragon possède d'autres compétences de classe, qui sont répertoriées dans leur description.)

**Dons.** Tous les dragons ont au moins un don, plus un autre tous les 3 DV, comme n'importe quelle autre créature. Ils sont naturellement attirés par les dons suivants : Arme de prédilection (griffes ou morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative, Science de la destruction, Vigilance, Virage sur l'aile et Vol stationnaire, ainsi que tous les dons de métamagie utiles aux ensorceleurs.

## SOUFFLE DE DRAGON

Taille du dragon	Ligne <sup>1</sup> (longueur)	Cône <sup>2</sup> (longueur)
Très petite (TP)	9 m	4,50 m
Petite (P)	12 m	6 m
Moyenne (M)	18 m	9 m
Grande (G)	24 m	12 m
Très grande (TG)	30 m	15 m
Gigantesque (Gig)	36 m	18 m
Colossale (C)	42 m	21 m

<sup>1</sup> Une ligne fait toujours 1,50 mètre de haut et de large.

<sup>2</sup> La hauteur et la largeur d'un cône sont égales à sa longueur.



## Déplacement sur longue distance

Grâce à la puissance de leurs ailes, les dragons chromatiques et métalliques peuvent couvrir rapidement de grandes distances. La vitesse d'un dragon sur longue distance dépend de sa vitesse tactique de vol, selon la table suivante.

### DÉPLACEMENT SUR LONGUE DISTANCE

	Vitesse en vol			
	30 m	45 m	60 m	75 m
Une heure				
Vol normal	22,5 km	30 km	45 km	60 km
Vol rapide	36 km	60 km	90 km	120 km
Un jour				
Vol normal	180 km	240 km	360 km	480 km

Les dragons se fatiguent moins rapidement que les autres créatures sur longue distance. Si un dragon décide d'utiliser le vol rapide (équivalent du footing) ou l'équivalent de la marche forcée, déterminez s'il subit des dégâts non-létaux toutes les 2 heures seulement au lieu de toutes les heures. (Voir le *Manuel des Joueurs*, page 164)

## LA SOCIÉTÉ DES DRAGONS

Bien que tous les dragons soient issus d'une même souche remontant à plusieurs dizaines de milliers d'années, les espèces actuelles se tiennent à distance les unes des autres et refusent de coopérer, sauf en cas de péril commun. Les dragons bons ne s'associent jamais aux dragons mauvais, quelles que soient les circonstances, mais il arrive que quelques dragons neutres s'allient avec les bons ou, au contraire, avec les mauvais. Dragons d'or et d'argent s'associent parfois.

Quand des dragons mauvais d'espèces différentes se rencontrent, ils s'affrontent généralement pour défendre leur territoire. Bien que l'instinct territorial soit également très développé chez les dragons bons, ceux-ci sont plus tolérants, ce qui leur permet généralement de régler leurs différends de façon pacifique.

À la saison des amours, les dragons se comportent différemment, en fonction du tempérament de chacun. Leur instinct les pousse à perpétuer l'espèce, mais pas toujours à s'occuper de leur progéniture. Les dragons jeunes adultes ont tendance à pondre des couvées de 1d4+1 œufs un peu partout dans les environs (surtout s'ils sont peu intelligents ou d'alignement

mauvais) et à laisser leurs rejetons se débrouiller seuls. Leurs couvées donnent naissance à des fratries de dragons qui restent ensemble, parfois jusqu'à l'adolescence, le temps pour chacun d'établir son propre territoire.

Les dragons plus âgés et plus intelligents créent généralement une cellule familiale de deux adultes et 1d4+1 petits. Quand un couple se forme, il s'agit toujours de deux dragons adultes ou d'âge mûr. Pour leur part, leurs rejetons peuvent être des dragonnets (01-10 sur 1d100), à moins qu'ils ne soient très jeunes (11-30), jeunes (31-50), adolescents (51-90) ou jeunes adultes (91-00). Dès qu'un dragon atteint l'âge de jeune adulte (ou, plus rarement, d'adolescent), il quitte l'aire de ses parents afin d'aller se trouver le sien.

Au-delà de l'âge mûr, les couples de dragons ont tendance à se séparer, en raison d'un besoin d'indépendance et d'un goût pour les trésors toujours plus prononcés. Les femelles plus âgées continuent de s'accoupler et de pondre, mais passé ce stade de l'existence, seul un des parents s'occupe de la progéniture. Bien souvent, la femelle disperse plusieurs couvées : elle en garde une avec elle, en confie une à son ancien compagnon et laisse les autres se débrouiller seules. Il arrive même qu'elle dépose un œuf ou un dragonnet chez des parents adoptifs qui ne sont pas dragons.

## LA PEAU DE DRAGON

Les forgerons spécialisés dans la fabrication d'armures peuvent utiliser la peau de dragon pour produire des armures ou des boucliers de maître (voir *Matériaux spéciaux*, page 287 du *Guide du Maître*).

## DRAGONS CHROMATIQUES

D'alignement mauvais, les dragons chromatiques sont naturellement maléfiques, agressifs, cupides, vaniteux et méchants.

## DRAGON BLANC

**Dragon (froid)**

**Environnement :** montagnes froides

**Organisation sociale :** dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte ; solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

**Facteur de puissance :** dragonnet 2, très jeune 3, jeune 4, adolescent 6, jeune adulte 8, adulte 10, âge mûr 12, vieux 15, très vieux 17, vénérable 18, dracosire 19, grand dracosire 21

**Trésor :** normal (x3)

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** dragonnet 4-5 DV, très jeune 7-8 DV, jeune 10-11 DV, adolescent 13-14 DV, jeune adulte 16-17 DV, adulte 19-20 DV, âge mûr 22-23 DV, vieux 25-26 DV, très vieux 28-29 DV, vénérable 31-32 DV, dracosire 34-35 DV, grand dracosire 37+ DV

**Ajustement de niveau :** dragonnet +2, très jeune +3, jeune +3, adolescent +5, autres —

Ce dragon a une gueule ressemblant à un bec, des aiguillons pointus de part et d'autre de la mâchoire inférieure et une crête portée par une unique épine recourbée. Il dégage une faible odeur chimique et ses écailles miroitent comme de la neige.

Le dragon blanc est l'un des plus petits dragons, mais aussi l'un des moins intelligents. Le plus souvent, c'est juste un prédateur au comportement de bête sauvage. Son regard n'exprime qu'une grande férocité ; on n'y lit pas la ruse qui caractérise les autres dragons.

Les écailles d'un dragonnet blanc brillent comme un miroir. Au fil des années, cet éclat disparaît, au point que, quand le dragon est très vieux, des écailles grises et bleu pâle sont venues se mêler aux blanches.



Dragon blanc



## DRAGONS BLANCS

Age	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ Lutte	Mod. de base/ d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	3d12+3 (22)	11	10	13	6	11	6	+3/-5	+5	+3	+4	+3	1d6 (12)	—
Très jeune	P	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+8	+5	+6	+5	2d6 (14)	—
Jeune	M	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+6	+8	+6	3d6 (16)	—
Adolescent	M	12d12+24 (102)	17	10	15	8	11	8	+12/+15	+15	+8	+10	+8	4d6 (18)	—
Jeune adulte	G	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	8	+15/+23	+18	+9	+12	+9	5d6 (20)	16
Adulte	G	18d12+72 (189)	23	10	19	10	11	10	+18/+28	+23	+11	+15	+11	6d6 (23)	19
Âge mûr	TG	21d12+105 (241)	27	10	21	12	13	12	+21/+37	+27	+12	+17	+13	7d6 (25)	21
Vieux	TG	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+14	+19	+15	8d6 (27)	23
Très vieux	TG	27d12+162 (337)	31	10	23	14	15	14	+27/+45	+35	+15	+21	+17	9d6 (29)	25
Vénérable	TG	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+30/+49	+39	+17	+23	+19	10d6 (31)	27
Dracosire	Gig	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	16	+33/+57	+41	+18	+25	+20	11d6 (33)	29
Grand dracosire	Gig	36d12+288 (522)	37	10	27	18	19	18	+36/+61	+45	+20	+28	+24	12d6 (36)	32

## POUVOIRS DES DRAGONS BLANCS

Age	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 45 m (moyenne), nage 18 m, creusement 9 m	+0	14 (+2 taille, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	Immunité contre le froid, marche sur la glace, vulnérabilité au feu	—	—
Très jeune	18 m, vol 45 m (moyenne), nage 18 m, creusement 9 m	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16	—	—	—
Jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18	—	—	—
Adolescent	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21	Nappe de brouillard	—	—
Jeune adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23	Réduction des dégâts (5/magie)	—	16
Adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	26 (-1 taille, +17 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26	Bourrasque	1	18
Âge mûr	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	28 (-2 taille, +20 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 28	Réduction des dégâts (10/magie)	3	20
Vieux	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	31 (-2 taille, +23 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 31	Brouillard gelant	5	21
Très vieux	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	34 (-2 taille, +26 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 34	Réduction des dégâts (15/magie)	7	23
Vénérable	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	37 (-2 taille, +29 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 37	Mur de glace	9	24
Dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m, creusement 9 m	+0	38 (-4 taille, +32 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 38	Réduction des dégâts (20/magie)	11	25
Grand dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m, creusement 9 m	+0	41 (-4 taille, +35 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 41	Contrôle du climat	13	27

Il choisit souvent pour antre une grotte glacée ou une caverne souterraine lui permettant de se protéger du soleil, dont il n'aime pas la chaleur. C'est là qu'il amasse tous ses trésors, si possible dans une chambre de glace, afin que l'éclat des bijoux et des pierres précieuses se reflète sur les parois. Il apprécie tout particulièrement les diamants.

Bien qu'il puisse théoriquement tout avaler, il est en réalité très difficile et n'accepte de manger que la nourriture surgelée. Généralement, il dévore les créatures tuées par son souffle glacé tant qu'elles sont encore à l'état de statues de glace. Quant aux autres, il les entasse sous la neige jusqu'à ce qu'elles aient atteint une température convenable.

Les ennemis naturels des dragons blancs sont les géants du givre, qui les chassent pour en obtenir nourriture et armure, ou pour s'en faire des animaux de garde.

### Combat

Le dragon blanc est un adepte de l'attaque surprise, qu'il pratique en fondant sur ses proies ou en jaillissant d'un monticule de neige dans lequel il se tenait caché. Il commence par utiliser son souffle puis concentre ses attaques sur un adversaire unique.

**Souffle (Sur).** Le dragon blanc ne dispose que d'un seul souffle : un cône de froid.

**Marche sur la glace (Ext).** Ce pouvoir fonctionne comme le sort *patte d'arnignée*, mais uniquement sur la glace ou les surfaces gelées. Il est actif en permanence.

**Brouillard gelant (Mag).** Un dragon blanc vieux ou plus âgé peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour. L'effet est semblable à celui de *brouillard dense*, si ce n'est qu'une fine couche de givre se forme sur toutes les surfaces touchées par la brume. Ces dernières deviennent glissantes, comme sous l'effet du sort *glaçage*. À noter que le dragon ne risque pas de perdre l'équilibre grâce à son pouvoir de marche sur la glace.

**Autres pouvoirs magiques.** *Nappe de brouillard* (adolescent ou plus âgé), *bourrasque* (adulte ou plus âgé), *mur de glace* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *contrôle du climat* (grand dracosire) 1 fois par jour.

**Compétences.** Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon blanc : *Déplacement silencieux*, *Discrétion* et *Natation*.

**Dragon blanc, jeune.** EP 4 ; dragon (froid) de taille M ; DV 9d12+18 ; pv 76 ; Init +4 ; VD 18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m, nage 18 m ; CA 18, contact 10, pris au dépourvu 18 ; B.B.A. +9 ; Lutte +11 ; Att morsure (+11 corps à corps, 2d6+2) ; Out morsure (+11 corps à corps, 2d6+2), 2 griffes (+6 corps à corps, 1d6+1) ; 2 ailes (+6 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre le froid et les effets de

sommeil et de paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), sens surdéveloppés, vulnérabilité au feu ; AI, CM ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +6 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 6, Sag 11, Cha 6.

**Compétences et dons :** Détection +12, Fouille +12, Intimidation +10, Perception auditive +12 ; Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en vol, Science de l'initiative, Virage sur l'aile.

**Souffle (Sur).** Cône de 9 mètres de long, dégâts 3d6 de froid, jet de Réflexes DD 16 pour demi-dégâts.

**Marche sur la glace (Ext).** Comme le sort *patte d'araignée*, mais uniquement sur la glace ou les surfaces gelées. Il est actif en permanence.

## DRAGON BLEU

**Dragon (Terre)**

**Environnement :** déserts tempérés

**Organisation sociale :** dragonnet, très jeune, jeune, adolescent ■ jeune adulte ; solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

**Facteur de puissance :** dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 11, adulte 14, âge mûr 16, vieux 18, très vieux 19, vénérable 21, dracosire 23, grand dracosire 25

**Trésor :** normal (x3)

**Alignement :** toujours loyal mauvais

**Évolution possible :** dragonnet 7-8 DV, très jeune 10-11 DV, jeune 13-14 DV, adolescent 16-17 DV, jeune adulte 19-20 DV, adulte 22-23 DV, âge mûr 25-26 DV, vieux 28-29 DV, très vieux 31-32 DV, vénérable 34-35 DV, dracosire 37-38 DV, grand dracosire 40+ DV

**Ajustement de niveau :** dragonnet +4, très jeune +4, jeune +5, autres —

Ce dragon a de grandes oreilles de forme étrange et une large corne sur le museau. Il dégage une odeur d'ozone et ses écailles bleutées réfléchissent la lumière du soleil.

Le dragon bleu est vaniteux et doté d'un puissant instinct territorial. C'est l'un des rares dragons capables de se déplacer en creusant des galeries dans le sable.

Polies par le sable soulevé par les vents du désert, ses écailles peuvent aller du bleu iridescent à l'indigo. Leur taille augmente très peu à mesure que le dragon vieillit, mais elles deviennent plus épaisses et plus résistantes au fil des siècles. L'électricité statique qui entoure perpétuellement ce monstre produit de petits arcs électriques et de légers craquements dont la fréquence augmente fortement quand le dragon se met en colère ou s'apprête à attaquer. Le dragon bleu dégage une odeur d'ozone et de sable chaud.

Sa couleur le rend extrêmement facile à repérer dans le désert, mais il a pour habitude de se cacher en enterrant dans le sable, ne laissant que ses yeux et ses naseaux dépasser. Il prend grand plaisir à faire des évolutions aériennes, surtout en milieu de journée, quand l'air chaud monte au plus haut. Si la couleur de sa robe est proche de celle du ciel (ce qui arrive parfois), il n'hésite pas à se servir de cet avantage pour attaquer par surprise.

Il réside dans une vaste caverne souterraine où il entrepose ses possessions. Il s'intéresse à tout ce qui a de la valeur, mais affiche une préférence marquée pour les pierres précieuses, et plus précisément les saphirs. Il est parfois obligé de manger serpents, lézards et autres cactus, mais son goût naturel le porte plutôt vers le bétail. Il est extrêmement friand de la viande de dromadaire.

## Combat

Généralement, le dragon bleu attaque depuis le ciel ou s'enfonce dans le sable quand un adversaire approche à 30 mètres ou moins. S'il a atteint un âge suffisamment avancé, il combine ces tactiques avec un pouvoir tel que *terram hallucinatoire*, pour améliorer ses chances de surprendre sa cible. Il ne s'enfuit que s'il est gravement blessé, car pour lui, la retraite est une preuve de lâcheté.

**Souffle (Sur).** Le dragon bleu ne dispose que d'un seul souffle : une ligne d'électricité.

**Création/destruction d'eau (Mag).** Quel que soit son âge, un dragon bleu peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour. Il fonctionne comme le sort *création d'eau*, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer, ce qui rend automatiquement impropre à la consommation tout liquide contenant de l'eau et qui n'appartient à personne. Les objets magiques (rels que les potions) et les liquides en possession de quelqu'un résistent s'ils réussissent un jet de Volonté (dont le DD est égal à celui qui accompagne le pouvoir de présence terrifiante du dragon). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1<sup>er</sup> niveau.

**Imitation des sons (Ext).** Le dragon peut, à volonté, reproduire tous les bruits et toutes les voix qu'il a entendues. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD égal à celui associé au pouvoir de présence terrifiante du dragon) pour discerner la ruse.

**Autres pouvoirs magiques.** *Ventriloguie* (adulte ou plus âgé) 3 fois par jour ; *terram hallucinatoire* (vieux ou plus âgé), *voile* (vénérable ou plus âgé), *mime* (grand dracosire) 1 fois par jour.

**Compétences.** Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon bleu : Art de la magie, Bluff et Discrétion.

**Dragon bleu, âge mur.** FP 16 ; dragon (Terre) de taille LG ; DV 24d12+120 ; pv 276 ; Int +4 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m ; CA 31, contact 8, pris au dépourvu 31 ; B.B.A. +24 ; Lutte +41 ; Att morsure (+31 corps à corps, 2d8+9) ; Our morsure (+31 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+29 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+29 corps à corps, 1d8+4), queue (+29 corps à corps, 2d6+13) ; Esp/All 4,50 m/3 m (4,50 m pour la morsure) ; AS création/destruction d'eau, écrasement, imitation des sons, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité et les effets de sommeil et de paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (22), sens surdéveloppés ; AI, LM ; JS Réf +14, Vig +19, Vol +17 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 17, Cha 16.

**Compétences et dons :**  
Art de la magie +30, Bluff +28, Concentration +16, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (nature) +13, Détection +30, Diplomatie +32, Discrétion +11, Fouille +28, Intimidation +30, Perception auditive +30, Psychologie +28, Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (présence terrifiante), Attaques multiples, Dispense de composantes matérielles, Expertise du combat, Science de l'initiative, Vigilance, Vol stationnaire.  
**Création/destruction d'eau (Mag).** 3 fois par jour ; comme le sort



Dragon bleu



## DRAGONS BLEUS

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	F	6d12+6 (45)	13	10	13	10	11	10	+6/+3	+8	+5	+6	+5	2d8 (14)	—
Très jeune	M	9d12+18 (76)	15	10	15	10	11	10	+9/+11	+11	+6	+8	+6	4d8 (16)	—
Jeune	M	12d12+24 (102)	17	10	15	12	13	12	+12/+15	+15	+8	+10	+9	6d8 (18)	—
Adolescent	G	15d12+45 (142)	19	10	17	14	15	14	+15/+23	+18	+9	+12	+11	8d8 (20)	—
Jeune adulte	G	18d12+72 (189)	23	10	19	14	15	14	+18/+28	+23	+11	+15	+13	10d8 (23)	21
Adulte	TG	21d12+105 (241)	27	10	21	16	17	16	+21/+37	+27	+12	+17	+15	12d8 (25)	23
Âge mûr	TG	24d12+120 (276)	29	10	21	16	17	16	+24/+41	+31	+14	+19	+17	14d8 (27)	25
Vieux	TG	27d12+162 (337)	31	10	23	18	19	18	+27/+45	+35	+15	+21	+19	16d8 (29)	27
Très vieux	TG	30d12+180 (375)	33	10	23	18	19	18	+30/+49	+39	+17	+23	+21	18d8 (31)	29
Vénérable	Gig	33d12+231 (445)	35	10	25	20	21	20	+33/+57	+41	+18	+25	+23	20d8 (33)	31
Dracosire	Gig	36d12+288 (522)	37	10	27	20	21	20	+36/+61	+45	+20	+28	+25	22d8 (36)	33
Grand dracosire	Gig	39d12+312 (565)	39	10	27	22	23	22	+39/+65	+49	+21	+29	+27	24d8 (37)	35

## POUVOIRS DES DRAGONS BLEUS

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), creusement 6 m	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16	Immunité contre l'électricité, création/destruction d'eau	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 11 m	+0	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18	—	—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21	—	—	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23	Imitation des sons	—	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	26 (-1 taille, +17 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26	Réduction des dégâts (5/magie)	3	19
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	28 (-2 taille, +20 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 28	Ventriloquie	5	21
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	31 (-2 taille, +23 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 31	Réduction des dégâts (10/magie)	7	22
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	34 (-2 taille, +26 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 34	Terrain hallucinatoire	9	24
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	37 (-2 taille, +29 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 37	Réduction des dégâts (15/magie)	11	25
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m	+0	38 (-4 taille, +32 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 38	Voile	13	27
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m	+0	41 (-4 taille, +35 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 41	Réduction des dégâts (20/magie)	15	29
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m	+0	44 (-4 taille, +38 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 44	Miroir	17	31

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Air, Loi et Mal (sorts lancés comme des sorts profanes).

création d'eau, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 7 de lanceur de sorts. Jet de Volonté DD 25 pour annuler.

**Écrasement (Ext).** Zone d'effet de 4,50 m par 4,50 m, les adversaires de taille P ou plus petits subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes DD 27 ou être immobilisés.

**Pouvoirs magiques.** Ventriloquie (DD 14) 3 fois par jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

**Présence terrifiante (Ext).** Rayon de 63 mètres, 23 DV ou moins, jet de Volonté DD 27 pour annuler.

**Sorts.** Comme un ensorceleur de niveau 7.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/1/5 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) : niveau 0 : détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de glace, résistance, son imaginaire ; 1<sup>er</sup> niveau : alarme, aura magique de Nystul, bouclier de la foi, injonction, projectile magique ; 2<sup>e</sup> niveau : invisibilité, fincasement, ténèbres ; 3<sup>e</sup> niveau : dissipation de la magie, soins importants.

**Souffle (Sur).** Ligne de 30 mètres de long, dégâts 14d8 d'électricité, jet de Réflexes DD 27 pour demi-dégâts.

**Imitation des sons (Ext).** Permet de reproduire tous les bruits et toutes les voix que le dragon a entendues. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 25) pour discerner la ruse.

## DRAGON NOIR

**Dragon (Eau)**

**Environnement :** marécages chauds

**Organisation sociale :** dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5), adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

**Facteur de puissance :** dragonnet 3, très jeune 4, jeune 5, adolescent 7, jeune adulte 9, adulte 11, âge mûr 14, vieux 16, très vieux 18, vénérable 19, dracosire 20, grand dracosire 22

**Trésor :** normal (x3)

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** dragonnet 5-6 DV, très jeune 8-9 DV, jeune 11-12 DV, adolescent 14-15 DV, jeune adulte 17-18 DV, adulte 20-21 DV, âge mûr 23-24 DV, vieux 26-27 DV, très vieux 29-30 DV, vénérable 32-33 DV, dracosire 35-36 DV, grand dracosire 38+ DV

**Ajustement de niveau :** dragonnet +3, très jeune +3, jeune +3, adolescent +4, autres —

La tête de ce dragon évoque fortement un crâne, par ses yeux profondément enfoncés dans leurs orbites et les deux naseaux qui se rejoignent pour former

## DRAGONS NOIRS

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	4d12+4 (30)	11	10	13	8	11	8	+4/-4	+6	+4	+5	+4	2d4 (13)	—
Très jeune	P	7d12+7 (52)	13	10	13	8	11	8	+7/+4	+9	+5	+6	+5	4d4 (14)	—
Jeune	M	10d12+20 (85)	15	10	15	10	11	10	+10/+12	+12	+7	+9	+7	6d4 (17)	—
Adolescent	M	13d12+26 (110)	17	10	15	10	11	10	+13/+16	+16	+8	+10	+8	8d4 (18)	—
Jeune adulte	C	16d12+48 (152)	19	10	17	12	13	12	+16/+24	+19	+10	+13	+11	10d4 (22)	19
Adulte	C	19d12+76 (199)	23	10	19	12	13	12	+19/+29	+24	+11	+15	+12	12d4 (23)	20
Âge mûr	TG	22d12+110 (253)	27	10	21	14	15	14	+22/+38	+28	+13	+18	+15	14d4 (26)	23
Vieux	TG	25d12+125 (287)	29	10	21	14	15	14	+25/+42	+32	+14	+19	+16	16d4 (27)	24
Très vieux	TG	28d12+168 (350)	31	10	23	16	17	16	+28/+46	+36	+16	+22	+19	18d4 (30)	27
Vénérable	TG	31d12+186 (387)	33	10	23	16	17	16	+31/+50	+40	+17	+23	+20	20d4 (31)	28
Dracosire	Gig	34d12+238 (459)	35	10	25	18	19	18	+34/+58	+42	+19	+26	+23	22d4 (34)	31
Grand dracosire	Gig	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+20	+28	+25	24d4 (36)	33

## POUVOIRS DES DRAGONS NOIRS

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m	+0	15 (+2 taille, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15	Immunité contre l'acide, respiration aquatique	—	—
Très jeune	18 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	—	—	—
Jeune	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19	—	—	—
Adolescent	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	22 (+12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 22	Ténèbres	—	—
Jeune adulte	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	Réduction des dégâts (5/magie)	1	17
Adulte	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	27 (-1 taille, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27	Corruption de l'eau	3	18
Âge mûr	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29	Réduction des dégâts (10/magie)	5	21
Vieux	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	32 (-2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	Croissance végétale	7	22
Très vieux	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	35 (-2 taille, +27 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 35	Réduction des dégâts (15/magie)	9	23
Vénérable	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	38 (-2 taille, +30 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38	Fléau d'insectes	11	25
Dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	39 (-4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 39	Réduction des dégâts (20/magie)	13	26
Grand dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	42 (-4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	Charme-reptiles	15	28

une cavité nasale. Les cornes qui lui sortent des tempes sont dirigées vers l'avant. Il porte une crête depuis la tête jusqu'au trois-quarts du cou. Il dégage un relent acide et ses écailles sont d'un noir terne ou gris sombre.

Le dragon noir est coléreux, sournois et malfaisant, trois traits de caractère qui se lisent sur son sinistre visage.

On lui donne parfois le sobriquet de « dragon à tête de mort », en raison de visage squelettique. Cette impression est renforcée par la détérioration graduelle de sa peau au niveau des joues et des cornes. Ce phénomène s'accroît avec l'âge, mais ne fait aucun mal au dragon. À la naissance, ses écailles sont petites, minces et brillantes. Au fil des années, elles grandissent, épaississent et ternissent, ce qui lui permet de se camoufler avec davantage d'efficacité dans les marais.

Le dragon noir a pour ancre une large grotte humide ou une caverne souterraine à salles multiples. Il dégage une odeur âcre d'eau saumâtre et de végétation en décomposition. Dès qu'il atteint un âge suffisamment avancé, il cache l'entrée de son repaire grâce à son pouvoir de croissance végétale. Il se nourrit principalement de poissons, mollusques et autres créatures aquatiques. Il aime également la viande rouge, mais à condition de la laisser mariner plusieurs jours dans les bassins d'eau croupie qui jalonnent son antre.

Il apprécie tout particulièrement les pièces. À partir d'un certain âge, il n'hésite pas à capturer les humanoïdes et à les interroger au sujet des

réserves d'or, d'argent ou de platine dont ils pourraient avoir connaissance. Il se débarrasse bien évidemment d'eux une fois qu'il a obtenu les renseignements.

## Combat

Le dragon noir a tendance à prendre ses proies par surprise en se fondant dans le paysage. Dans les marais où la végétation est particulièrement dense, il préfère rester au sol ou dans l'eau, car les frondaisons limitent ses mouvements aériens. S'il se sent battu, il s'enfuit à tire d'ailes (afin de ne pas laisser de traces) puis plonge se cacher dans les marécages ou au fond d'un plan d'eau suffisamment profond pour l'accueillir.

**Souffle (Sur).** Le dragon noir ne dispose que d'un seul souffle : une ligne d'acide.

**Respiration aquatique (Ext).** Le dragon noir peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

**Corruption de l'eau (Mag).** Une fois par jour, le dragon noir peut faire croupir jusqu'à 0,3 m³ d'eau, qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique. Ce pouvoir affecte également les liquides contenant de l'eau. Les objets magiques (tels que les potions) et les liquides en possession de quelqu'un résistent s'ils réussissent un jet de Volonté (DD égal à celui qui accompagne le pouvoir de présence terrifiante du dragon). Ce pouvoir est





Dragon noir

équivalent à un sort du 1<sup>er</sup> niveau. Sa portée est identique à celle de la présence terrifiante du dragon.

**Charme-reptiles (Mag).** Ce pouvoir est utilisable 3 fois par jour. Il fonctionne comme charme de groupe, sauf qu'il n'affecte que les animaux reptiliens. Le dragon peut communiquer avec tous les reptiles qu'il a charmés, comme s'il bénéficiait de l'effet du sort *communication avec les animaux*. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1<sup>er</sup> niveau.

**Autres pouvoirs magiques.** *Ténèbres* (adolescent ou plus âgé, 3 mètres de rayon par catégorie d'âge), *fléau d'insectes* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour, *croissance végétale* (vieux ou plus âgé) 1 fois par jour.

**Compétences.** Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon noir : Déplacement silencieux, Discrétion et Natation.

**Dragon noir, jeune adulte.** FP 9 ; dragon (Eau) de taille G ; DV 16d12+48 ; pv 152 ; Init +0 ; VD ■ m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m ; CA 25, contact 9, pris au dépourvu 25 ; B.B.A. +16 ; Lutte +24 ; Art morsure (+20 corps à corps, 2d6+4) ; Ouf morsure (+20 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+17 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+17 corps à corps, 1d6+2), queue (+17 corps à corps, 1d8+6) ; Esp/All 3 m/1,50 m (3 m pour la morsure) ; AS présence terrifiante, sorts, souffle, ténèbres ; Part immunité contre l'acide ■ les effets de sommeil et de paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (17), respiration aquatique, sens surdéveloppés ; AL CM ; JS Réf +10, Vig +13, Vol +11 ; For 19, Dex 10, Con 17, Int 12, Sag 13, Cha 12.

**Compétences et dons :** Bluff +9, Détection +17, Diplomatie +10, Discrétion +8, Escalade +20, Fouille +17, Intimidation +19, Langues (6 langages), Natation +12, Perception auditive +16 ; Arme de prédilection (morsure), Armure naturelle supérieure, Attaque en puissance, Attractions multiples, Capture, Virage sur l'aile.

**Présence terrifiante (Ext).** Rayon de 45 mètres, 15 DV ou moins, jet de Volonté DD 19 pour annuler.

**Sorts.** Comme un ensorceleur de niveau 1.

**Exemple de sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde 11 + niveau de sort) :** niveau 0 : détection de la magie, hibêtement, rayon de guère, résistance ; 1<sup>er</sup> niveau : armure de mage, protection contre le Bien.

**Souffle (Sur).** Ligne de 24 mètres de long, dégâts 10d4 d'acide, jet de Réflexes DD 21 pour demi-dégâts.

**Ténèbres (Mag).** 3 fois par jour, comme le sort, mais avec un rayon de 15 mètres, jet de Volonté DD 19 pour annuler.

**Respiration aquatique (Ext).** Peut rester sous l'eau indéfiniment et utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

## DRAGON ROUGE.

**Dragon (Feu)**

**Environnement :** montagnes chaudes

**Organisation sociale :** dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

**Facteur de puissance :** dragonnet 4, très jeune 5, jeune 7, adolescent 10, jeune adulte 13, adulte 15, âge mûr 18, vieux 20, très vieux 21, vénérable 23, dracosire 24, grand dracosire 26

**Trésor :** normal (x3)

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** dragonnet 8-9 DV, très jeune 11-12 DV, jeune 14-15 DV, adolescent 17-18 DV, jeune adulte 20-21 DV, adulte 23-24 DV, âge mûr 26-27 DV, vieux 29-30 DV, très vieux 32-33 DV, vénérable 35-36 DV, dracosire 38-39 DV, grand dracosire 41+ DV

**Ajustement de niveau :** dragonnet +4, très jeune +5, jeune +6, autres —

*Le dragon a des cornes dirigées vers l'arrière, des oreilles fripées, et des cornes plus petites sur les joues, le menton et le front. Le nez évoque un bec et porte lui aussi une corne. Une crête part de l'arrière de la tête et court jusqu'à l'extrémité de la queue. Le dragon sent la fumée et le soufre et ses écailles luisent de nuances de pourpre ■ de vermill.*

Le dragon rouge est le plus cupide de tous ; il cherche constamment à accroître son trésor. Son incroyable vanité se voit dans son port de tête et le dédain qu'il affiche pour toutes les autres créatures.

Les petites écailles du dragonnet sont rouge vif et aisément repérables, aussi celui-ci reste-t-il à l'abri au fond de l'ancre pour ne pas risquer de rencontrer des chasseurs de dragons. Il en sort plus tard, quand il a appris à se défendre. À l'approche de l'adolescence, les écailles s'assombrissent et se couvrent d'une patine qui les rend plus ternes. Au fur et à mesure que le dragon vieillit, elles grandissent, épaississent et durcissent, pour finalement devenir aussi résistantes que le métal. Les crêtes et les ailes du dragon sont bleu cendré ou violet-gris à leur extrémité et s'assombrissent avec l'âge. De même, la couleur de la pupille disparaît au fil des siècles, à tel point que les yeux des plus vieux dragons rouges semblent constitués de lave en fusion.

L'ancre du dragon rouge est une immense caverne s'enfonçant dans les entrailles de la terre. La chaleur dégagée par son corps rend l'atmosphère de sa tanière particulièrement étouffante et il y règne une forte odeur de soufre et de fumée. Il aime profiter d'un promontoire non loin, du haut duquel il

peut surveiller son territoire, qui s'étend à perte de vue. Il n'est pas rare qu'un tel pic se trouve sur le territoire d'un dragon d'argent, ce qui explique que dragons rouges et d'argent soient ennemis jurés.

Le dragon rouge est un mangeur de viande, avec une préférence pour l'humain et l'elfe encore jeune. Parfois, il charme les habitants des villages proches afin que ceux-ci lui sacrifient régulièrement l'un d'entre eux.

## Combat

Le dragon rouge est un monstre de suffisance qui prend rarement la peine d'évaluer l'opposition. Dès qu'il repère une proie, il décide instantanément s'il l'attaque ou non. Si la réponse est positive, il applique une des nombreuses tactiques préparées à l'avance. Si ses adversaires sont petits et faibles (à ses yeux), il se pose et les extermine à coups de gueule et de griffes, craignant que son souffle ne les incinère (et leurs trésors avec eux).

**Souffle (Sur).** Le dragon rouge ne dispose que d'un seul souffle : un cône de feu.

**Localisation d'objet (Mag).** Le dragon peut utiliser ce pouvoir comme le sort du même nom, à raison d'une fois par jour et par catégorie d'âge.

**Autres pouvoirs magiques.** Suggestion (vieux ou plus âgé) 3 fois par jour ; orientation (vénérable ou plus âgé), localisation suprême (grand dracosire) 1 fois par jour.

**Compétences.** Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon rouge : Bluff, Estimation et Saut.

**Dragon rouge, très vieux.** FP 21 ; dragon (Feu) de taille Gig ; DV 31d12+248 ; pv 442 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 36, contact 6, pris au dépourvu 36 ; B.B.A. +31 ; Lutte +56 ; Art morsure (+40 corps à corps, 4d6+13) ; Out morsure (+40 corps à corps, 4d6+13), 2 griffes (+35 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+35 corps à corps, 2d6+6), queue (+35 corps à corps, 2d8+19) ; Esp/All 6 m/4,50 m (6 m pour la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu et les effets de sommeil et de paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (25), sens surdéveloppés, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +19, Vig +25, Vol +25 ; For 37, Dex 10, Con 27, Int 22, Sag 23, Cha 22.

**Compétences et dons :** Art de la magie +39, Artisanat (fabrication de pièges) +18, Bluff +37, Concentration +28, Connaissances (mystères) +31, Connaissances (folklore local) +31, Connaissances (religion) +31, Détection +37, Discrétion +2, Estimation +31, Fouille +37, Intimidation +39, Perception auditive +37, Psychologie +37, Saut +48, Utilisation d'objets magiques +22 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Coup fabuleux, Enchaînement, Reflexes surhumains, Science de la bousculade,

## DRAGONS ROUGES

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	M	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+5	+7	+5	2d10 (15)	—
Très jeune	G	10d12+30 (93)	21	10	17	12	13	12	+10/+19	+14	+7	+10	+8	4d10 (18)	—
Jeune	G	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+8	+11	+9	6d10 (19)	—
Adolescent	G	16d12+64 (168)	29	10	19	14	15	14	+16/+29	+24	+10	+14	+12	8d10 (22)	—
Jeune adulte	TG	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+11	+16	+13	10d10 (24)	21
Adulte	TG	22d12+110 (253)	33	10	21	16	19	16	+22/+41	+31	+13	+18	+17	12d10 (25)	24
Âge mûr	TG	25d12+150 (312)	33	10	23	18	19	18	+25/+44	+34	+14	+20	+18	14d10 (28)	26
Vieux	Gig	28d12+196 (378)	35	10	25	20	21	20	+28/+52	+36	+16	+23	+21	16d10 (30)	29
Très vieux	Gig	31d12+248 (449)	37	10	27	22	23	22	+31/+56	+40	+17	+25	+23	18d10 (33)	31
Vénérable	Gig	34d12+306 (527)	39	10	29	24	25	24	+34/+60	+44	+19	+28	+26	20d10 (35)	34
Dracosire	Gig	37d12+370 (610)	41	10	31	24	25	24	+37/+64	+48	+20	+30	+27	22d10 (38)	35
Grand dracosire	C	40d12+400 (660)	45	10	31	26	27	26	+40/+73	+49	+22	+32	+30	24d10 (40)	38

## POUVOIRS DES DRAGONS ROUGES

Age	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16	Immunité contre le feu, vulnérabilité au froid	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	18 (-1 taille, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18		—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	21 (-1 taille, +12 naturelle), contact 9 pris au dépourvu 21		1	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	Localisation d'objet	3	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	26 (-2 taille, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26	Réduction des dégâts (5/magie)	5	19
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29		7	21
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	32 (-2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	Réduction des dégâts (10/magie)	9	23
Vieux	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	33 (-4 taille, +27 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 33	Suggestion	11	24
Très vieux	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	36 (-4 taille, +30 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 36	Réduction des dégâts (15/magie)	13	26
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	39 (-4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 39	Orientation	15	28
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	42 (-4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	Réduction des dégâts (20/magie)	17	30
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	41 (-8 taille, +39 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 41	Localisation suprême	19	32

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos, Feu et Mal (sorts lancés comme des sorts profanes).



Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Volonté de fer.

**Balayage de queue (Ext).** Demi-cercle de 9 mètres de rayon. Les adversaires de taille P ou plus petits subissent 2d6+19 points de dégâts contondants (jet de Réflexes DD 33 pour demi-dégâts).

**Capture (Ext).** Griffes contre une créature de taille M ou moins 2d8+6/round. Morsure contre une créature de taille G ou moins 4d6+13/round (ou 8d6+26 si le dragon ne se déplace pas). La créature capturée peut être lancée à 27 mètres pour 9d6 points de dégâts.

**Écrasement (Ext).** Zone d'effet de 6 m par 6 m, les adversaires de taille M ou plus petits subissent 4d6+19 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes DD 33 ou être immobilisés.

**Pouvoirs magiques.** Localisation d'objet 9 fois par jour. Suggestion (DD 19) 3 fois par jour. Niveau 13 de lanceur de sorts.

**Présence terrifiante (Ext).** Rayon de 81 mètres, 30 DV ou moins, jet de Volonté DD 29 pour annuler.

**Sorts.** Comme un ensorceleur de niveau 13.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort) :

niveau 0 : assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire ; 1<sup>er</sup> niveau : alarme, baiser de la goitre, bouclier, faveur divine, projectile magique ; 2<sup>e</sup> niveau : détection des pensées, grâce féline, invisibilité, soins modérés, ténèbres ; 3<sup>e</sup> niveau : dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, rapidité, ténèbres profondes ; 4<sup>e</sup> niveau : charme-monstre, désespoir foudroyant, immunité contre les sorts, restauration ; 5<sup>e</sup> niveau : cercle de douleur, débilité, magie des ombres ; 6<sup>e</sup> niveau : brume acide, guérison suprême.

**Souffle (Sur).** Cône de 18 mètres de long, dégâts 18d10 de feu, jet de Réflexes DD 33 pour demi-dégâts.



Dragon rouge

DV, dracosire 36-37 DV,

grand dracosire 39+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +5, très jeune +5, jeune +5, adolescent +6, autres —

De nombreuses petites cornes poussent sur le front, la mâchoire incurvée et le menton du dragon. Sa crête part d'entre ses yeux, atteint sa hauteur maximale derrière le crâne et se prolonge sur l'ensemble du corps. Une odeur de chlore s'attache au dragon, et ses écailles brillent d'un éclat d'émeraude.

Le dragon vert est si belliqueux qu'il a tendance à attaquer sans la moindre provocation.

Les écailles du dragonnet sont fines, très petites et si sombres qu'elles paraissent presque noires. Au fil des années, elles grandissent et s'éclaircissent, devenant tour à tour vert émeraude puis vert olive, ce qui permet au dragon de mieux se fondre dans son milieu naturel.

Le dragon vert vit en forêt, et de préférence à proximité d'arbres de grande taille et plusieurs fois centenaires. Il s'installe généralement dans une grotte s'ouvrant à flanc de falaise ou de colline et peut être détecté grâce à l'odeur âcre de chlore qu'il dégage. Même s'il peut manger à peu près n'importe quoi (y compris les broussailles et les arbustes, s'il est vraiment affamé), il apprécie tout particulièrement la chair d'elfe ou d'esprit follet.

## DRAGON VERT

Dragon (Air)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 5, adolescent 8, jeune adulte 11, adulte 13, âge mûr 16, vieux 18, très vieux 19, vénérable 21, dracosire 22, grand dracosire 24

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : dragonnet 6-7 DV, très jeune 9-10 DV, jeune 12-13 DV, adolescent 15-16 DV, jeune adulte 18-19 DV, adulte 21-22 DV, âge mûr 24-25 DV, vieux 27-28 DV, très vieux 30-31 DV, vénérable 33-34

## DRAGONS VERTS

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+4	+5	+5	2d6 (13)	—
Très jeune	M	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	10	+8/10	+10	+6	+8	+6	4d6 (16)	—
Jeune	M	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+7	+9	+8	6d6 (17)	—
Adolescent	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+9	+12	+11	8d6 (20)	—
Jeune adulte	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+10	+14	+12	10d6 (22)	20
Adulte	TG	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+12	+17	+15	12d6 (25)	23
Âge mûr	TG	23d12+115 (264)	29	10	21	16	17	16	+23/+40	+30	+13	+18	+16	14d6 (26)	24
Vieux	TG	26d12+156 (325)	31	10	23	18	19	18	+26/+44	+34	+15	+21	+19	16d6 (28)	27
Très vieux	TG	29d12+174 (362)	33	10	23	18	19	18	+29/+48	+38	+16	+22	+20	18d6 (30)	28
Vénérable	Gig	32d12+224 (432)	35	10	25	20	21	20	+32/+56	+40	+18	+25	+23	20d6 (33)	31
Dracosire	Gig	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	20	+35/+60	+44	+19	+27	+24	22d6 (35)	32
Grand dracosire	Gig	38d12+304 (551)	39	10	27	22	23	22	+38/+64	+48	+21	+29	+27	24d6 (37)	35

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), nage 12 m	+0	15 (+1 taille, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15	Immunité contre l'acide, respiration aquatique	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	—	—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20	—	—	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	22 (-1 taille, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 22	—	1	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	25 (-1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25	Réduction des dégâts (5/magie)	3	19
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	27 (-2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27	Suggestion	5	21
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	30 (-2 taille, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30	Réduction des dégâts (10/magie)	7	22
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	33 (-2 taille, +25 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 33	Croissance végétale	9	24
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	36 (-2 taille, +28 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 36	Réduction des dégâts (15/magie)	11	25
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m	+0	37 (-4 taille, +31 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 37	Domination	13	27
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m	+0	40 (-4 taille, +34 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 40	Réduction des dégâts (20/magie)	15	28
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m	+0	43 (-4 taille, +37 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 43	Empire végétal	17	30

## Combat

Le dragon vert n'a pas besoin d'être provoqué pour se ruer au combat, et ce, quelle que soit la taille de son adversaire. Si l'ennemi est inhabituel ou paraît vraiment très puissant, le dragon prend le temps de le suivre sans se faire repérer afin de choisir la tactique à employer. Par contre, ni la proie à l'air faible, le dragon se montre sans attendre (il adore terroriser ses adversaires). Parfois, il s'amuse à contrôler un humanoïde en l'intimidant et en s'aidant de son pouvoir de suggestion. Il adore interroger les aventuriers afin d'en apprendre davantage sur leur société, mais aussi sur leurs forces et leurs faiblesses. Cela étant, il essaye surtout de découvrir ce qui se passe dans les environs et s'il y a des trésors à prendre non loin.

**Souffle (Sur).** Le dragon vert ne dispose que d'un seul souffle : un cône de gaz corrosif (dégâts d'acide).

**Respiration aquatique (Ext).** Le dragon peut rester sous l'eau indéfiniment. ■ a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts ■ ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

**Pouvoirs magiques.** Suggestion (adulte ou plus âgé), domination (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; croissance végétale (vieux ou plus âgé), empire végétal (grand dracosire) 1 fois par jour.

**Compétences.** Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon vert : Bluff, Déplacement silencieux et Discrétion.



Dragon vert

**Dragon vert, adulte.** FP 13 ; dragon (Air) de taille TC ; DV 20d12+100 ; pv 230 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m ; CA 27, contact 8, pris au dépourvu 27 ; B.B.A. +20 ; Lure +36 ; Att morsure (+26 corps à corps, 3d8+8) ; Out morsure (+26 corps à corps, 3d8+8), 2 griffes (+21 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+21 corps à corps, 1d8+4), queue (+21 corps à corps, 2d6+12) ; Esp/All 4,50 m/3 m (4,50 m pour la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide et les effets de sommeil et de paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (21), respiration aquatique, sens surdéveloppés ; AL LM ; JS Réf +12, Vig +17, Vol +15, For 27, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 17, Cha 16.

**Compétences et dons :** Art de la magie +25, Bluff +20, Concentration +15, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (nature) +18, Déplacement silencieux +20, Détection +25, Diplomatie +13, Discrétion +0, Fouille +23, Intimidation +25, Natation +16, Perception auditive +25, Psychologie +11 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaque naturelle supérieure (morsure), Attaques multiples, Enchaînement, Vigilance, Virage sur laile, Vol stationnaire.

**Écrasement (Ext).** Zone d'effet de 4,50 m par 4,50 m, les adversaires de taille P ou plus petits subissent 2d8+12 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes DD 23 ou être immobilisés.



**Pouvoirs magiques.** Suggestion (DD 16) 3 fois par jour. Niveau II de lanceur de sorts.

**Présence terrifiante (Ext).** Rayon de 54 mètres, 19 DV ou moins, jet de Volonté DD 21 pour annuler.

**Sorts.** Comme un ensorceleur de niveau 5.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/5 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) : niveau 0 : détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, résistance, signature magique, son imaginaire ; 1<sup>er</sup> niveau : aum magique de Nystul, bouchier, coup au bui, repli expéditif ; 2<sup>e</sup> niveau : détection des pensées, flou.

**Souffle (Sur).** Cône de 15 mètres de long, dégâts 12d6 d'acide, jet de Réflexes DD 25 pour demi-dégâts.

**Respiration aquatique (Ext).** Peut rester sous l'eau indéfiniment et peut utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

## DRAGONS MÉTALLIQUES

Les dragons métalliques sont d'alignement bon, mais cela ne les rend pas moins agressifs que leurs cousins maléfaisants quand ils se sentent menacés ou quand on vient les défier. Eux aussi sont fiers et cupides.

### DRAGON D'AIRAIN

**Dragon (Feu)**

**Environnement :** déserts chauds

**Organisation sociale :** dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

**Facteur de puissance :** dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 10, adulte 12, âge mûr 15, vieux 17, très vieux 19, vénérable 20, dracosire 21, grand dracosire 23

**Trésor :** normal (x3)

**Alignement :** toujours chaotique bon

**Évolution possible :** dragonnet 5-6 DV, très jeune 8-9 DV, jeune 11-12 DV, adolescent 14-15 DV, jeune adulte 17-18 DV, adulte 20-21 DV, âge mûr 23-24 DV, vieux 26-27 DV, très vieux 29-30 DV, vénérable 32-33 DV, dracosire 35-36 DV, grand dracosire 38+ DV

**Ajustement de niveau :** dragonnet +2, très jeune +3, jeune +4, adolescent +4, autres —

La tête de ce dragon est protégée par une large plaque d'airain sur le front ■ deux cornes tranchantes sur le menton. Une crête court le long du cou. Les ailes du dragon évoquent les nageoires d'une raie. Le dragon sent le sable chaud et ses écailles brillent comme de l'airain poli.

Naturellement affable, le dragon d'airain a un visage très expressif. Il détient parfois des informations utiles, mais ne les transmet qu'après une longue discussion stérile truffée d'allusions pour faire comprendre qu'un cadeau serait le bienvenu en échange.

À la naissance, ses écailles sont d'un brun terne tacheté. Avec l'âge, elles prennent peu à peu la couleur de l'airain et l'aspect du métal patiné. Les deux plaques osseuses qui encadrent son visage sont lisses et renvoient des reflets métalliques ; elles s'achèvent par deux petites cornes disposées sous le menton et qui ne cessent de pousser tout au long de l'existence du dragon. Ailes et crêtes se couvrent de taches vert-de-gris à leur extrémité, taches qui s'assombrissent avec l'âge. Enfin, les pupilles du dragon disparaissent peu à peu, jusqu'à ce que ses yeux semblent constitués de métal en fusion.

Amoureux de la chaleur sèche, il passe le plus clair de son temps à se dorer au soleil. Il dégage une odeur de sable chaud ou de métal. Il occupe une grotte dans les hauteurs et de préférence orientée à l'est (afin de bénéficier des premiers rayons du soleil). Son territoire comprend toujours plusieurs endroits où il peut bronzer ou engager la conversation avec des voyageurs qui ne s'attendent pas à le trouver là.

Le dragon d'airain peut manger n'importe en cas de besoin, mais en fait, il n'a pas grand-chose. La rosée matinale suffit à le nourrir, ce qui constitue un énorme avantage dans l'habitat aride qui est le sien. Il la prélève délicatement sur les plantes à l'aide de sa longue langue effilée.

Il est l'ennemi juré du dragon bleu, qui vit dans les mêmes régions que lui. Plus puissant, le dragon bleu a l'avantage en cas d'affrontement à un contre un, aussi le dragon d'airain préfère-t-il l'éviter le temps d'aller chercher ses voisins pour préparer une attaque de groupe.

### Combat

Le dragon d'airain préfère discuter que combattre. Si une créature intelligente tente de s'en aller sans lui avoir parlé, il prend parfois la mouche et la force à le faire à l'aide de son pouvoir de suggestion, à moins qu'il ne l'endorme d'un souffle. Un individu endormi de la sorte peut très bien se réveiller maintenu sous une partie du dragon ou enfoncé dans le sable jusqu'au cou, situation à laquelle il ne pourra échapper que quand le dragon aura eu la conversation souhaitée. Si le danger qui se présente est trop grand, un jeune dragon d'airain s'enfuit et se cache sous le sable une fois sorti du champ de vision de ses adversaires. Les dragons plus âgés n'ont plus recours à cette manœuvre, qu'ils jugent indignes d'eux, mais ils préfèrent tout de même avoir l'avantage au combat.

**Souffle (Sur).** Le dragon d'airain dispose de deux souffles : une ligne de feu et un cône de sommeil. Quel que soit leur niveau ou leur nombre de DV, les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas s'endormir pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon.

**Pouvoirs magiques.** Communication avec les animaux à volonté ; endurance aux énergies destructives (adolescent ou plus âgé ; dans un rayon de 3 mètres par catégorie d'âge) 3 fois par jour ; suggestion (adulte ou plus âgé), contrôle des vents (vieux ou plus âgé), contrôle du climat (vénérable ou plus âgé) 1 fois par jour.

**Convocation de djinn (Mag).** Ce pouvoir accessible aux grands dracosires d'airain fonctionne comme un sort de type convocation de monstres, sauf qu'il appelle automatiquement un djinn. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 7<sup>e</sup> niveau.

**Compétences.** Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'airain : Bluff, Déplacement silencieux, Renseignement et Survie.



Dragon d'airain

# DRAGONS D'AIRAIN

Âge	Taille	DV (pv)	For.	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	4d12+4 (30)	11	10	13	10	11	10	+4/-4	+6	+4	+5	+4	1d6 (13)	—
Très jeune	P	7d12+7 (52)	13	10	13	10	11	10	+7/+4	+9	+5	+6	+5	2d6 (14)	—
Jeune	M	10d12+20 (85)	15	10	15	12	13	12	+10/+12	+12	+7	+9	+8	3d6 (17)	—
Adolescent	M	13d12+26 (110)	17	10	15	12	13	12	+13/+16	+16	+8	+10	+9	4d6 (18)	—
Jeune adulte	C	16d12+48 (152)	19	10	17	14	15	14	+16/+24	+19	+10	+13	+12	5d6 (21)	20
Adulte	C	19d12+76 (199)	23	10	19	14	15	14	+19/+29	+24	+11	+15	+13	6d6 (23)	21
Âge mûr	TG	22d12+110 (253)	27	10	21	16	17	16	+22/+38	+28	+13	+18	+16	7d6 (26)	24
Vieux	TG	25d12+125 (287)	29	10	21	16	17	16	+25/+42	+32	+14	+19	+17	8d6 (27)	25
Très vieux	TG	28d12+168 (350)	31	10	23	18	19	18	+28/+46	+36	+16	+22	+20	9d6 (30)	28
Vénérable	TG	31d12+186 (387)	33	10	23	18	19	18	+31/+50	+40	+17	+23	+21	10d6 (31)	29
Dracosire	Gig	34d12+238 (459)	35	10	25	20	21	20	+34/+58	+42	+19	+26	+24	11d6 (34)	32
Grand dracosire	Gig	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+20	+28	+25	12d6 (36)	33

## POUVOIRS DES DRAGONS D'AIRAIN

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 45 m (moyenne), creusement 9 m	+0	15 (+2 taille, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15	Communication avec les animaux, immunité contre le feu, vulnérabilité au froid	—	—
Très jeune	18 m, vol 45 m (moyenne), creusement 9 m	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	—	—	—
Jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19	—	1	—
Adolescent	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	22 (+12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 22	Endurance aux énergies destructives	3	—
Jeune adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	Réduction des dégâts (5/magie)	5	18
Adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	27 (-1 taille, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27	Suggestion	7	20
Âge mûr	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29	Réduction des dégâts (10/magie)	9	22
Vieux	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	32 (-2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	Contrôle des vents	11	24
Très vieux	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	35 (-2 taille, +27 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 35	Réduction des dégâts (15/magie)	13	25
Vénérable	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	38 (-2 taille, +30 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38	Contrôle du climat	15	27
Dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), creusement 9 m	+0	39 (-4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 39	Réduction des dégâts (20/magie)	17	28
Grand dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), creusement 9 m	+0	42 (-4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	Convocation de djinn	19	30

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos et Connaissance (sorts lancés comme des sorts profanes).

**Dragon d'airain, dragonnet.** FP 3 ; dragon (Feu) de taille TP ; DV 4d12+4 ; pv 30 ; Int +4 ; VD 18 m, vol 45 m (moyenne), creusement 9 m ; CA 15, contact 12, pris au dépourvu 15 ; B.B.A. +4 ; Lutte -4 ; Air morsure (+6 corps à corps, 1d4) ; Out morsure (+6 corps à corps, 1d4) ; 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3) ; Esp/All 75 cm/0 m (1,50 m pour la morsure) ; AS pouvoirs magiques, souffle ; Part immunité contre le feu et les effets de sommeil et de paralysie, perception aveugle (18 m), sens surdéveloppés, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +4 ; For 11, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 10.

**Compétences et dons :** Connaissances (folklore local) +6, Connaissances (histoire) +6, Connaissances (nature) +6, Détection +6, Discrétion +7, Fouille +6, Perception auditive +6 ; Attaque en vol, Science de l'initiative.

**Pouvoirs magiques.** Communication avec les animaux à volonté. Niveau 1 de lanceur de sorts.

**Souffle (Sur).** Ligne de 9 mètres de long, dégâts 1d6 de feu, jet de Reflexes DD 13 pour demi-dégâts ; ou cône de 4,50 mètres de long, sommeil pour 1d6+1 rounds, jet de Volonté DD 13 pour annuler.

## DRAGON D'ARGENT

Dragon (froid)

Environnement : montagnes tempérées

**Organisation sociale :** dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

**Facteur de puissance :** dragonnet 4, très jeune 5, jeune 7, adolescent 10, jeune adulte 13, adulte 15, âge mûr 18, vieux 20, très vieux 21, vénérable 23, dracosire 24, grand dracosire 26

**Trésor :** normal (x3)

**Alignement :** toujours loyal bon

**Évolution possible :** dragonnet 8-9 DV, très jeune 11-12 DV, jeune 14-15 DV, adolescent 17-18 DV, jeune adulte 20-21 DV, adulte 23-24 DV, âge mûr 26-27 DV, vieux 29-30 DV, très vieux 32-33 DV, vénérable 35-36 DV, dracosire 38-39 DV, grand dracosire 41+ DV

**Ajustement de niveau :** dragonnet +4, très jeune +4, jeune +5, autres —

Le visage de ce dragon est protégé par une plaque brillante et lisse. Il porte une haute crête sur la tête, qui se prolonge sur le cou et jusqu'au bout de la queue, soutenue par de noires épines. Il a deux cornes lisses et luisantes, ainsi que de grandes et élégantes ailes. Son odeur évoque une pluie d'été et ses écailles semblent faites d'un métal biqué.



Le dragon d'argent est une créature splendide au port majestueux. Il assiste fréquemment les créatures d'alignement bon dans le besoin, prenant le plus souvent l'apparence d'un gentil vieillard ou d'une belle damoiselle quand il s'associe aux humains.

Les écailles du dragonnet sont bleu-gris, mais lancent déjà quelques reflets argentés. Lorsque le dragon approche de l'âge adulte, leur couleur s'éclaircit et leur brillant augmente, jusqu'au point de ne plus voir distinctement les écailles. De loin, le dragon semble être sculpté dans un bloc d'argent massif. On l'appelle parfois « dragon aux boucliers » en raison des plaques argentées qui protègent sa tête. Au fil des ans, ses pupilles s'effacent, pour finir par donner l'impression que ses yeux sont remplis de mercure.

Il aime s'installer au plus haut des montagnes, ou encore sur les nuages. Une légère odeur de pluie l'accompagne en permanence. Même si le dragon décide d'habiter dans les nuages, son ancre a un plancher solide afin qu'il puisse y déposer ses œufs et son trésor.



Dragon d'argent

Le dragon d'argent semble préférer la forme humaine à sa forme naturelle. Il a souvent des compagnons mortels et peut même lier une amitié durable avec certains d'entre eux. Mais, un jour ou l'autre, il finit toujours par reprendre son apparence normale, et par s'éloigner pour un temps. Amoureux de la cuisine humaine, il peut s'en nourrir exclusivement sans souffrir de la moindre carence alimentaire.

Il se retrouve souvent opposé au dragon rouge, qui aime les mêmes territoires que lui. Les duels qui les opposent sont furieux et terribles à voir, mais le dragon d'argent a souvent le dessus grâce à sa capacité à attirer des alliés fiables, lesquels sont souvent humains.

## Combat

N'étant pas de nature violente, le dragon d'argent préfère éviter les combats, sauf quand il se retrouve face à un adversaire particulièrement agressif ou malfaisant. Si nécessaire, il utilise des pouvoirs tels que *nappe de brouillard* ou *contrôle du climat* pour restreindre le champ de vision de l'ennemi avant d'attaquer. Quand il se met en colère, il a recours à *inversion de la gravité* pour

projeter ses adversaires dans les airs, où il peut les capturer dans ses pattes ou dans sa gueule. Enfin, contre les créatures volantes, il se cache au milieu des nuages (allant jusqu'à en créer à l'aide de *contrôle du climat* si le ciel est particulièrement dégagé) et attaque quand il a l'avantage.

**Souffle (Sur).** Le dragon d'argent dispose de deux souffles : un cône de froid et un cône de gaz paralysant. Les créatures affectées par le gaz doivent réussir un jet de *Vigueur* pour ne pas être paralysées pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon.

**Transformation (Sur).** Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, un dragon d'argent peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du dragon), excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

### Marche sur les nuages (Sur).

Le dragon marche sur les nuages et la brume comme sur la terre ferme. Ce pouvoir fonctionne en permanence, mais peut être désactivé (ou réactivé) à tout moment ■ le dragon le décide.

**Pouvoirs magiques.** *Nappe de brouillard* (adulte ou plus âgé), *contrôle des vents* (vieux ou plus âgé) 3 fois par jour ; *feuille morte* (adolescent ou plus âgé) 2 fois par jour ; *contrôle du climat* (vénérable ou plus âgé), *inversion de la gravité* (grand dracosire) 1 fois par jour.

**Compétences.** Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'argent : *Bluff*, *Déguisement* et *Saut*.

**Dragon d'argent, jeune adulte.** FP 13 ; dragon (Air) de taille G ; DV 19d12+79 ; pv 202 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médicre) ; CA 28, contact 9, pris au dépourvu 28 ; L.B.A. +19 ; Lutte +29 ; Art morsure (+24 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+24 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+19 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+19 corps à corps, 1d6+3), queue (+19 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/All 3 m/1,50 m (3 m pour la morsure) ; AS pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid et les effets de sommeil et de paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), résistance à la magie (20), sens surdéveloppés, transformation, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +11, Vig +15, Vol +15 ; For 23, Dex 10, Con 19, Int 18, Sag 19, Cha 18.

**Compétences et dons :** *Acrobaties* +9, *Art de la magie* +26, *Bluff* +16, *Concentration* +18, *Connaissances (mystères)* +14, *Connaissances (nature)* +14, *Déguisement* +23, *Détection* +24, *Diplomatie* +18, *Discrétion* -4, *Équilibre* +7, *Fouille* +24, *Intimidation* +8, *Perception auditive* +24, *Premiers secours* +15, *Psychologie* +24, *Saut* +29 ; *Armure naturelle supérieure*, *Attaque en vol*, *Magie de guerre*, *Persuasion*, *Robustesse*, *Virage sur l'aile*, *Volteigeur*.

**Pouvoirs magiques.** *Feuille morte* 3 fois par jour. Niveau 5 de lanceur de sorts.

**Présence terrifiante (Ext).** Rayon de 45 mètres, 18 DV ou moins, jet de Volonté DD 23 pour annuler.

**Sorts.** Comme un ensorceleur de niveau 5.

**Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/5 ; DD de sauvegarde 14+ ; niveau de sort) :** niveau 0 : *détection de la magie*, *détection du poison*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *prestidigitation*, *réparation* ; 1<sup>er</sup> niveau : *contact glacial*, *faveur divine*, *protection contre le Mal*, *serviteur invisible* ; 2<sup>e</sup> niveau : *grâce féline*, *soins modérés*.

**Souffle (Sur).** Cône de 12 mètres de long, dégâts 10d8 de froid, jet de Réflexes DD 23 pour demi-dégâts ; ou cône de 12 mètres de long, paralysie pour 1d6+5 rounds, jet de *Vigueur* DD 23 pour annuler.

## DRAGONS D'ARGENT

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+7/+4	+9	+5	+6	+7	2d8 (14)	—
Très jeune	M	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+10/+12	+12	+7	+9	+9	4d8 (17)	—
Jeune	M	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+13/+16	+16	+8	+10	+11	6d8 (18)	—
Adolescent	G	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+16/+24	+19	+10	+13	+14	8d8 (21)	—
Jeune adulte	G	19d12+76 (199)	23	10	19	18	19	18	+19/+29	+24	+11	+15	+15	10d8 (23)	23
Adulte	TG	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+22/+38	+28	+13	+18	+18	12d8 (26)	26
Âge mûr	TG	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+25/+42	+32	+14	+19	+19	14d8 (27)	27
Vieux	TG	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+28/+46	+36	+16	+22	+22	16d8 (30)	30
Très vieux	TG	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+31/+50	+40	+17	+23	+24	18d8 (31)	32
Vénérable	Gig	34d12+238 (459)	35	10	25	26	27	26	+34/+58	+42	+19	+26	+27	20d8 (34)	35
Dracosire	Gig	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+37/+63	+47	+20	+29	+29	22d8 (36)	37
Grand dracosire	C	40d12+400 (660)	43	10	31	30	31	30	+40/+72	+48	+22	+32	+32	24d8 (39)	40

## POUVOIRS DES DRAGONS D'ARGENT

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	Immunité contre le froid et l'acide, marche sur les nuages, transformation, vulnérabilité au feu	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19	—	—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	22 (+12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 22	—	1	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	Feuille morte	3	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	27 (-1 taille, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27	Réduction des dégâts (5/magie)	5	20
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	30 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29	Nappe de brouillard	7	22
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	32 (-2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	Réduction des dégâts (10/magie)	9	24
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	35 (-2 taille, +27 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 35	Contrôle des vents	11	26
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	38 (-2 taille, +30 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38	Réduction des dégâts (15/magie)	13	27
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	39 (-4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 39	Contrôle du climat	15	29
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	42 (-4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	Réduction des dégâts (20/magie)	17	30
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	41 (-8 taille, +39 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 41	Inversion de la gravité	19	32

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants :

Air, Bien, Loi et Soleil (sorts lancés comme des sorts profanes).

**Marche sur les nuages (Sur).** Peut marcher sur les nuages et la brume comme sur la terre ferme. Ce pouvoir fonctionne en permanence, mais peut être désactivé (ou réactivé) à tout moment si le dragon le décide.

**Transformation (Sur).** Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, ce dragon d'argent peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort métamorphose à son niveau de lanceur de sorts, excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

**Facteur de puissance :** dragonnet 3, très jeune 5, jeune 7, adolescent 9, jeune adulte 12, adulte 15, âge mûr 17, vieux 19, très vieux 20, vénérable 22, dracosire 23, grand dracosire 25

**Trésor :** normal (x3)

**Alignement :** toujours loyal bon

**Évolution possible :** dragonnet 7-8 DV, très jeune 10-11 DV, jeune 13-14 DV, adolescent 16-17 DV, jeune adulte 19-20 DV, adulte 22-23 DV, âge mûr 25-26 DV, vieux 28-29 DV, très vieux 31-32 DV, vénérable 34-35 DV, dracosire 37-38 DV, grand dracosire 40+ DV

**Ajustement de niveau :** dragonnet +4, très jeune +4, jeune +6, autres —

La tête de ce dragon s'élève au-delà du front et des joues en une large collerette portée par des cornes courbes. Il porte aussi des cornes plus petites sur le menton et la mâchoire inférieure. Sa gueule évoque un bec et son cou porte une haute crête. Il est entouré de relents marins et ses écailles ont des reflets métalliques brun-doré.

Doré d'une insatiable curiosité, le dragon de bronze aime se transformer en animal inoffensif de petite taille afin d'observer les aventuriers. Il est fasciné

## DRAGON DE BRONZE

**Dragon (Eau)**

**Environnement :** collines tempérées

**Organisation sociale :** dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte, solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits).



par la guerre et n'hésite pas à se joindre à une armée pour peu que cette dernière défende une cause juste... et que la paye lui convienne.

Les écailles du dragonnet sont jaune teinté de vert ; à peine laissent-elles apparaître quelques reflets de bronze. Au fur et à mesure que le dragon approche de l'âge adulte, le ton bronze se manifeste peu à peu, pour finir en une teinte noir-bleu patiné au bord des écailles quand le dragon est très vieux. Cet excellent nageur est doté de pattes palmées et d'écailles lisses et plates. Ses pupilles disparaissent peu à peu, jusqu'à ce que ses yeux deviennent intégralement verts.

Le dragon de bronze aime vivre à proximité d'une importante quantité d'eau, douce ou salée. Il plonge souvent dans les profondeurs, en quête de perles et de trésors enfouis. Il préfère les antres qui ne sont accessibles que par voie sous-marine, mais sa caverne n'est jamais immergée (il pond, dort et entrepose son trésor au sec). Une odeur d'embruns l'accompagne en permanence. Son régime alimentaire est constitué de plantes aquatiques, de poisson et de fruits de mer. Il raffole des requins et il lui arrive parfois de s'offrir une perle en guise de friandise.

## Combat

Le dragon de bronze déteste tuer les animaux. S'il a besoin de se débarrasser d'eux, il préfère leur offrir à manger ou se servir de ses pouvoirs pour les faire partir. *Détection de pensées* lui sert à découvrir les intentions des créatures intelligentes. En cas de combat, il charge ses adversaires après avoir restreint leur champ de vision à l'aide de *nappe de brouillard* (ou, s'il est en vol, il tente de les capturer dans ses pattes ou sa gueule). Contre un bateau, il appelle une tempête ou détruit l'embarcation à grands coups de queue. S'il se sent d'humeur clémente, le navire peut se retrouver démâté, pris dans un calme plat ou encore perdu dans un banc de brume.

**Souffle (Sur).** Le dragon de bronze dispose de deux souffles : une ligne d'électricité et un cône de gaz répulsif. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Volonté sous peine de ne rien pouvoir faire d'autre que s'éloigner du dragon (comme si elles étaient affectées par le sort *champ de force*) pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon. C'est un effet mental de type enchantement (coercition).

**Respiration aquatique (Ext).** Le dragon peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

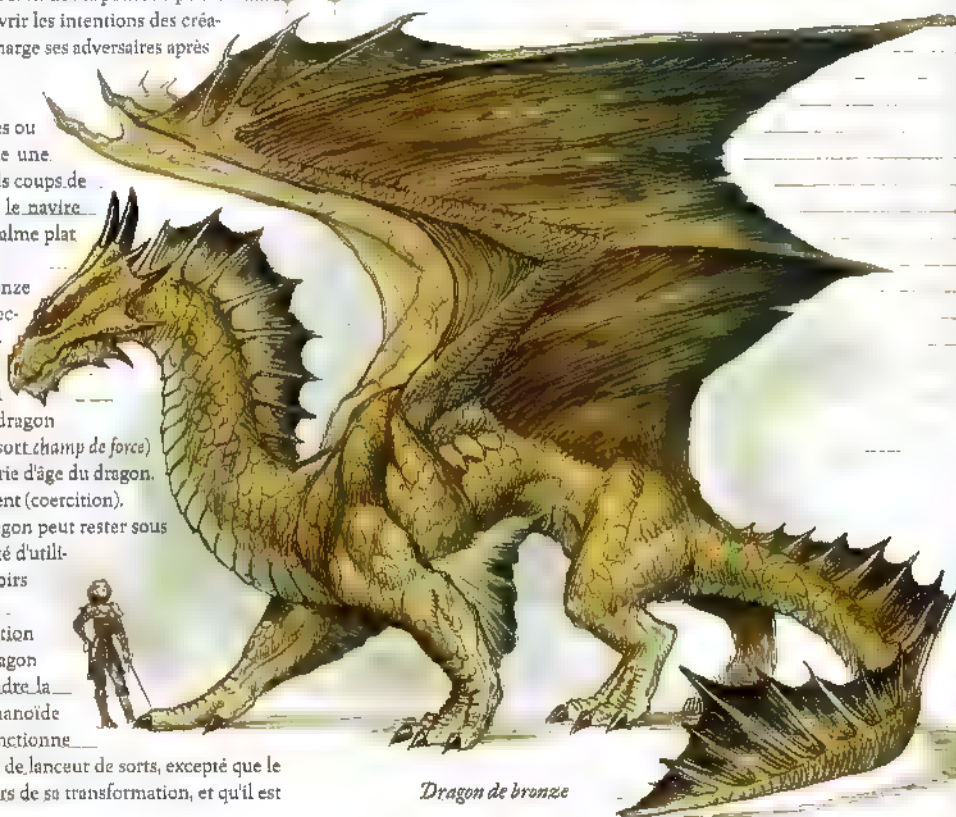
**Transformation (Sur).** Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, un dragon de bronze jeune ou plus âgé peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* à son niveau de lanceur de sorts, excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est

limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

**Pouvoirs magiques.** Communication avec les animaux à volonté ; création de nourriture et d'eau (adulte ou plus âgé), *nappe de brouillard* (adulte ou plus âgé), *détection de pensées* (vieux ou plus âgé), contrôle de l'eau (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; contrôle du climat (grand dracosire) 1 fois par jour.

**Compétences.** Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon de bronze : *Déguisement*, *Natation* et *Survie*.

**Dragon de bronze, adolescent.** FP 9 ; dragon (Eau) de taille G ; DV 15d12+45 ; pv 142 ; Init ++ ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m ; CA 23, contact 9, pris au dépourvu 23 ; B.B.A. +15 ; Lutte +23 ; **Atq** morsure (+18 corps à corps, 2d6+4) ; **Out** morsure (+18 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+17 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+16 corps à corps, 1d6+2), queue (+16 corps à corps, 1d8+6) ; **Esp/All** 3 m/1,50 m (3 m pour la morsure) ; **AS** pouvoirs magiques, sorts, souffle ; **Part** immunité contre l'électricité et les effets de sommeil et de paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, sens surdéveloppés, transformation ; **AL** LB ; **JS** Réf +9, Vig +12, Vol +13 ; **For** 19, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** 18, **Sag** 19, **Cha** 18.



Dragon de bronze

## DRAGONS DE BRONZE

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. de base/ d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	6d12+6 (45)	13	10	13	14	15	14	+6/+3	+8	+5	+6	+7	2d6 (14)	—
Très jeune	M	9d12+18 (76)	15	10	15	14	15	14	+9/+11	+11	+6	+8	+8	4d6 (16)	—
Jeune	M	12d12+24 (102)	17	10	15	16	17	16	+12/+15	+15	+8	+10	+11	6d6 (18)	—
Adolescent	G	15d12+45 (142)	19	10	17	18	19	18	+15/+23	+18	+9	+12	+13	8d6 (20)	—
Jeune adulte	G	18d12+72 (189)	23	10	19	18	19	18	+18/+28	+23	+11	+15	+15	10d6 (23)	23
Adulte	TG	21d12+105 (241)	27	10	21	20	21	20	+21/+37	+27	+12	+17	+17	12d6 (25)	25
Âge mûr	TG	24d12+120 (276)	29	10	21	20	21	20	+24/+41	+31	+14	+19	+19	14d6 (27)	27
Vieux	TG	27d12+162 (337)	31	10	23	22	23	22	+27/+45	+35	+15	+21	+21	16d6 (29)	29
Très vieux	TG	30d12+180 (375)	33	10	23	22	23	22	+30/+49	+39	+17	+23	+23	18d6 (31)	31
Vénérable	Gig	33d12+231 (445)	35	10	25	24	25	24	+33/+57	+41	+18	+25	+25	20d6 (33)	33
Dracosire	Gig	36d12+288 (522)	37	10	27	26	27	26	+36/+61	+45	+20	+28	+28	22d6 (36)	36
Grand dracosire	Gig	39d12+312 (565)	39	10	27	26	27	26	+39/+65	+49	+21	+29	+29	24d6 (37)	37

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16	Immunité contre l'électricité, respiration aquatique, <i>communication avec les animaux</i>	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18	—	—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21	Transformation	1	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23	—	3	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	26 (-1 taille, +17 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26	Réduction des dégâts (5/magie)	5	20
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	28 (-2 taille, +20 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 28	<i>Création de nourriture et d'eau, nappe de brouillard</i>	7	22
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	31 (-2 taille, +23 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 31	Réduction des dégâts (10/magie)	9	23
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	34 (-2 taille, +26 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 34	Détection de pensées	11	25
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	37 (-2 taille, +29 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 37	Réduction des dégâts (15/magie)	13	26
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	38 (-4 taille, +32 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 38	Contrôle de l'eau	15	28
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	41 (-4 taille, +35 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 41	Réduction des dégâts (20/magie)	17	29
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	44 (-4 taille, +38 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 44	Contrôle du climat	19	31

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Eau, Faune et Loi (sorts lancés comme des sorts profanes).

**Compétences et dons :** Art de la magie +23, Bluff +9, Concentration +20, Connaissances (mystères) +9, Connaissances (folklore local) +9, Connaissances (nature) +9, Déguisement +21, Détection +21, Diplomatie +25, Discrétion +5, Escalade +20, Estimation +9, Fouille +21, Intimidation +11, Natation +8, Perception auditive +21, Psychologie +21, Survie +9; Arme de prédilection (griffes), Attaque en vol, Attaques multiples, Science de l'initiative, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

**Pouvoirs magiques.** Communication avec les animaux à volonté, Niveau 4 de lanceur de sorts.

**Sorts.** Comme un ensorceleur de niveau 3.

**Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde 14 + niveau de sort) :** niveau 0 : détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre ; 1<sup>er</sup> niveau : bouclier, corde animée, projectile magique.

**Souffle (Sur).** Ligne de 18 mètres de long, dégâts 8d6 d'électricité, jet de Réflexes DD 20 pour demi-dégâts ; ou cône de 12 mètres de long, champ de force pour 1d6++ rounds, jet de Volonté DD 20 pour annuler.

**Respiration aquatique (Ext).** Peut rester sous l'eau indéfiniment et peut utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

**Transformation (Sur).** Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, ce dragon de bronze peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort métamorphose à son niveau de lanceur de sorts, excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

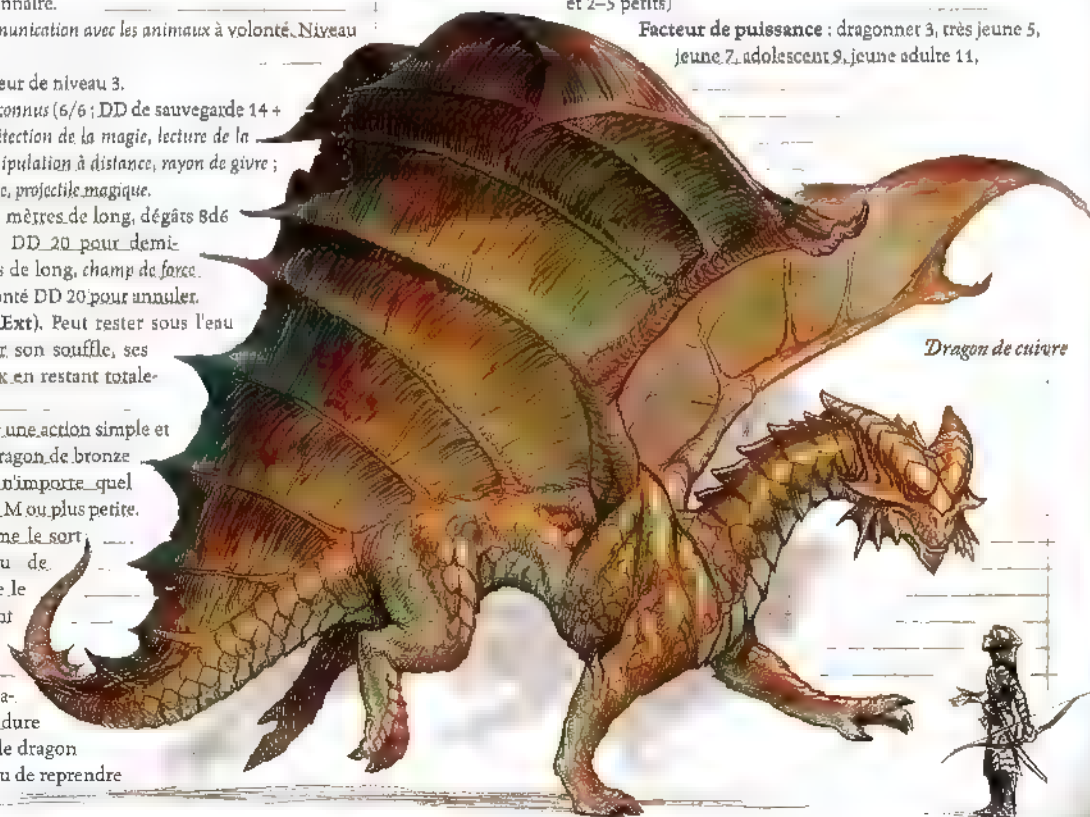
## DRAGON DE CUIVRE

**Dragon (Terre)**

**Environnement :** collines chaudes

**Organisation sociale :** dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

**Facteur de puissance :** dragonnet 3, très jeune 5, jeune 7, adolescent 9, jeune adulte 11,



Dragon de cuivre



# DRAGONS DE CUIVRE

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	5d12+5 (37)	11	10	13	12	13	12	+5/-3	+7	+4	+5	+5	2d4 (13)	—
Très jeune	P	8d12+8 (60)	13	10	13	12	13	12	+8/+5	+10	+6	+7	+7	4d4 (15)	—
Jeune	M	11d12+22 (93)	15	10	15	14	15	14	+11/+13	+13	+7	+9	+9	6d4 (17)	—
Adolescent	M	14d12+28 (119)	17	10	15	14	15	14	+14/+17	+17	+9	+11	+11	8d4 (19)	—
Jeune adulte	G	17d12+51 (161)	19	10	17	16	17	16	+17/+25	+20	+10	+13	+13	10d4 (21)	21
Adulte	G	20d12+80 (210)	23	10	19	16	17	16	+20/+30	+25	+12	+16	+15	12d4 (24)	23
Âge mûr	TG	23d12+115 (264)	27	10	21	18	19	18	+23/+39	+29	+13	+18	+17	14d4 (27)	25
Vieux	TC	26d12+130 (299)	29	10	21	18	19	18	+26/+43	+33	+15	+20	+19	16d4 (28)	27
Très vieux	TC	29d12+174 (362)	31	10	23	20	21	20	+29/+47	+37	+16	+22	+21	18d4 (30)	29
Vénérable	TC	32d12+192 (400)	33	10	23	20	21	20	+32/+51	+41	+18	+24	+23	20d4 (32)	31
Dracosire	Gig	35d12+245 (472)	35	10	25	22	23	22	+35/+59	+43	+19	+26	+25	22d4 (34)	33
Grand dracosire	Gig	38d12+304 (551)	37	10	27	22	23	22	+38/+63	+47	+21	+29	+27	24d4 (37)	35

## POUVOIRS DES DRAGONS DE CUIVRE

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	16 (+2 taille, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16	Immunité contre l'acide, pattes d'araignée	—	—
Très jeune	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	18 (+1 taille, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18		—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20		1	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	23 (+13 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 23		3	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	25 (-1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25	Réduction des dégâts (5/magie)	5	19
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	28 (-1 taille, +19 naturelle), contact 9, pris au dépourvu	Façonnage de la pierre	7	21
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	30 (-2 taille, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30	Réduction des dégâts (10/magie)	9	23
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	33 (-2 taille, +25 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 33	Transmutation de la pierre en boue/boue en pierre	11	25
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	36 (-2 taille, +28 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 36	Réduction des dégâts (15/magie)	13	26
Vénérable	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	39 (-2 taille, +31 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 39	Mur de pierre	15	28
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	40 (-4 taille, +34 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 40	Réduction des dégâts (20/magie)	17	29
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	43 (-4 taille, +37 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 43	Glissement de terrain	19	31

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos, Duperie et Terre (sorts lancés comme des sorts profanes).

adulte 14, âge mûr 16, vieux 19, très vieux 20, vénérable 22, dracosire 23, grand dracosire 25

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : dragonnet 6-7 DV, très jeune 9-10 DV, jeune 12-13 DV, adolescent 15-16 DV, jeune adulte 18-19 DV, adulte 21-22 DV, âge mûr 24-25 DV, vieux 27-28 DV, très vieux 30-31 DV, vénérable 33-34 DV, dracosire 36-37 DV, grand dracosire 39+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +2, très jeune +3, jeune +4, adolescent +4, autres —

Ce dragon a des épaules et des cuisses trapues, un petit visage et de larges plaques lisses au-dessus des yeux, à partir desquelles s'élèvent de longues cornes plates segmentées, il porte également des aiguillons inversés sur la mâchoire inférieure, qui sont légèrement dirigés vers l'avant. Son menton porte plusieurs couches de lames triangulaires. Il dégage une odeur âcre et ses écailles rouges ont un éclat métallique.

Le dragon de cuivre est un incorrigible plaisantin qui n'aime rien tant que raconter des blagues ou proposer des énigmes. Toujours bienveillant, il lui

arrive aussi parfois d'être particulièrement avare. Ses cuisses massives et ses épaules extrêmement musclées lui permettent de sauter loin et de grimper avec une grande aisance.

À la naissance, ses écailles sont brun sombre avec quelques reflets métalliques. Au fil des années, elles s'affinent et prennent peu à peu la couleur du cuivre, qu'elles finissent par avoir quand le dragon est un jeune adulte. Quand ce dernier est très vieux, ses écailles acquièrent une teinte verdâtre. Ses pupilles disparaissent avec l'âge et les yeux d'un grand dracosire semblent en turquoise.

Le dragon de cuivre aime les montagnes et hautes terres arides. Il réside dans une caverne étroite, dont il camoufle souvent l'entrée à l'aide de pouvoirs tels que glissement de terrain et façonnage de la pierre. À l'intérieur, il construit un labyrinthe sans plafond lui permettant de sauter sur les intrus ou de les attaquer par la voie des airs.

Chasseur dans l'âme, il traque son gibier autant pour le sport que pour se nourrir. Il mange à peu près n'importe quoi, y compris divers minerais, mais raffole particulièrement de la chair de scorpion monstrueux et autres créatures venimeuses (il prétend que leur venin affine son intellect).

Le dragon de cuivre habite généralement non loin du dragon rouge, il est inévitable que des conflits éclatent entre eux. Plus petit, le cuivré choisit souvent de se cacher et d'attendre que la situation lui soit favorable.

## Combat

Le dragon de cuivre apprécie les traits d'esprit. Généralement, il ne fait aucun mal aux créatures capables de lui raconter une blague ou une histoire drôle, ou encore de lui proposer une énigme qu'il ne connaît pas. Il prend vite la mouche si les créatures qu'il a en face de lui n'apprécient pas ses blagues ou ne supportent pas ses plaisanteries. Quand le combat est inévitable, il aime narguer ses adversaires dans le but de les inciter à commettre une erreur.

Lorsqu'il se met en colère, il essaie de limiter les déplacements de l'ennemi à l'aide de *transmutation de la pierre en boue*. Cela fait, il pousse les créatures prises dans la boue pour les faire tomber, à moins qu'il ne décide de les capturer dans ses pattes ou dans sa gueule et de les emporter dans les hauteurs. S'il est face à des adversaires capables de voler, il les entraîne dans des gorges étroites et les pousse à la collision avec les parois (lui-même évitant ce danger grâce à son pouvoir de *pattes d'araignée*).

**Souffle (Sur).** Le dragon de cuivre dispose de deux souffles : une ligne d'acide et un cône de gaz ralentissant. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être ralenties (comme sous l'effet du sort *lenteur*) pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon.

**Pattes d'araignée (Ext).** Le dragon de cuivre peut escalader les surfaces rocheuses comme s'il bénéficiait en permanence du sort *pattes d'araignée*.

**Pouvoirs magiques.** *Façonnage de la pierre* (adulte ou plus âgé) 2 fois par jour ; *transmutation de la pierre en boue* ou *transmutation de la boue en pierre* (vieux ou plus âgé), *mur de pierre* (ancien ou plus âgé), *glissement de terrain* (grand dracosire) 1 fois par jour.

**Compétences.** Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon de cuivre : Bluff, Discrétion et Saut.

**Dragon de cuivre, jeune.** FP 7 ; dragon (Terre) de taille M ; DV 11d12+22 ; pv 93 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 20, contact 10, pris au dépourvu 20 ; B.B.A. +11 ; Lutte +13 ; Art morsure (+13 corps à corps, 1d8+2) ; Out morsure (+13 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+1), 2 ailes (+11 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AS sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide et les effets de sommeil et de paralysie, pattes d'araignées, perception aveugle (18 m), sens surdéveloppés ; AL CB ; JS Réf +7, Vig +9 Vol +9 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 14, Sag 15, Cha 14.

**Compétences et dons :** Art de la magie +13, Bluff +10, Concentration +13, Connaissances (géographie) +10, Connaissances (nature) +9, Détection +13, Diplomatie +6, Fouille +13, Intimidation +4, Perception

auditive +13, Psychologie +13, Représentation (déclamation) +11, Saut +17, Utilisation d'objets magiques +14 ; Attaques multiples, Expertise du combat, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

**Sorts.** Comme un ensorceleur de niveau 1.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde 12 + niveau de sort) : niveau III : *détection de la magie*, *hébètement*, *lumières dansantes*, *son imaginaire* ; 1<sup>er</sup> niveau : *injonction*, *gnaiss*.

**Souffle (Sur).** Ligne de 18 mètres de long, dégâts 6d4 d'acide, jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts ; ou cône de 9 mètres de long, *lenteur* pour 1d6+3 rounds, jet de Volonté DD 17 pour annuler.

**Pattes d'araignée (Ext).** Permet d'escalader les surfaces rocheuses comme si le dragon bénéficiait en permanence du sort *pattes d'araignée*.

## DRAGON D'OR

**Dragon (Feu)**

**Environnement :** plaines chaudes

**Organisation sociale :** dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune

adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1-2 et 2-5 petits)

**Facteur de puissance :** dragonnet 5, très jeune 7, jeune 9, adolescent 11, jeune adulte 14, adulte 16, âge mûr 19, vieux 21, très vieux 22, vénérable 24, dracosire 25, grand dracosire 27

**Trésor :** normal (x3)

**Alignement :** toujours loyal bon

**Évolution possible :** dragonnet 9-10 DV, très jeune 12-13 DV,

jeune 15-16 DV, adolescent 18-19 DV, jeune adulte 21-22 DV,

adulte 24-25 DV, âge mûr 27-28 DV, vieux 30-31 DV, très vieux 33-34

DV, vénérable 36-37 DV, dracosire 39-40 DV, grand dracosire 42+ DV

**Ajustement de niveau :** dragonnet +4, très jeune +5, jeune +6, autres —

Ce dragon a deux longues cornes lisses sur le front dirigées vers l'arrière, deux hautes crêtes sur le cou et les moustaches qu'il porte autour de la bouche évoquent celles d'un poisson-chat. Ses ailes, qui ressemblent à des voiles,

Dragon d'or





Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	M	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+6	+8	+8	2d10 (16)	—
Très jeune	G	11d12+33 (104)	21	10	17	16	17	16	+11/+20	+15	+7	+10	+10	4d10 (18)	—
Jeune	G	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+9	+12	+12	6d10 (20)	—
Adolescent	G	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+10	+14	+14	8d10 (22)	—
Jeune adulte	TG	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+12	+17	+16	10d10 (25)	24
Adulte	TG	23d12+115 (264)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+13	+18	+18	12d10 (26)	26
Âge mûr	TG	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+15	+21	+20	14d10 (29)	28
Vieux	Gig	29d12+203 (391)	39	10	25	24	25	24	+29/+55	+39	+16	+23	+23	16d10 (31)	31
Très vieux	Gig	32d12+256 (464)	41	10	27	26	27	26	+32/+59	+43	+18	+26	+26	18d10 (34)	34
Vénérable	Gig	35d12+315 (542)	43	10	29	28	29	28	+35/+63	+47	+19	+28	+28	20d10 (36)	36
Dracosire	C	38d12+380 (627)	45	10	31	30	31	30	+38/+71	+47	+21	+31	+31	22d10 (39)	39
Grand dracosire	C	41d12+451 (717)	47	10	33	32	33	32	+41/+75	+51	+22	+33	+33	24d10 (41)	41

## POUVOIRS DES DRAGONS D'OR

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	Immunité contre le feu, respiration aquatique, transformation, vulnérabilité au froid	—	—
Très jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	19 (-1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19	—	—	—
Jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	22 (-1 taille, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 22	—	1	—
Adolescent	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	25 (-1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25	Bénédictio	3	—
Jeune adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m +0	+0	27 (-2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27	27 (-2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27	—	—
Adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	30 (-2 taille, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30	Bonus de chance	7	23
Âge mûr	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	33 (-2 taille, +25 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 33	Réduction des dégâts (10/magie)	9	25
Vieux	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	34 (-4 taille, +28 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 34	Quête, détection des gemmes	11	27
Très vieux	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	37 (-4 taille, +31 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 37	Réduction des dégâts (15/magie)	13	28
Vénérable	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	40 (-4 taille, +34 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 40	Explosion de lumière	15	30
Dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	39 (-8 taille, +37 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 39	Réduction des dégâts (20/magie)	17	31
Grand dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	42 (-8 taille, +40 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 42	Prémonition	19	33

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Bien, Chance et Loi (sorts lancés comme des sorts profanes).

Émergent de ses épaules et courent jusqu'au bout de la queue. Le dragon est accompagné d'un parfum de safran et d'encens et ses écailles brillent comme de l'or poli.

Le dragon d'or est un grand reptile au corps sinueux, dont la grâce n'a d'égale que la sagesse. Il déteste l'injustice et les trahisons, allant jusqu'à s'imposer des quêtes pour défendre la cause du Bien. Il prend souvent la forme d'un humain ou d'un animal.

À la naissance, ses écailles jaune sombre sont constellées de petites taches dorées qui vont s'élargissant jusqu'à l'âge adulte, où le dragon prend sa couleur d'or. Son visage est orné de moustaches et de barbillons, et une grande intelligence brille dans son regard. Avec l'âge, ses pupilles disparaissent peu à peu jusqu'à ce que ses yeux ressemblent à de l'or fondu.

Le dragon d'or peut vivre n'importe où. Son antre est toujours situé dans un endroit reculé et fait de pierre, qu'il s'agisse d'une caverne ou d'un château. Il s'entoure souvent de gardes loyaux : animaux locaux, géants, des tempêtes ou géants des nuages d'alignement bon. Il n'est pas rare que ces deux races de géants parviennent à un accord d'entraide avec un dragon d'or.

Ce dragon se nourrit principalement de perles et de pierres fines ou précieuses. Il accepte de tels présents à condition qu'ils n'aient pas pour but de l'acheter.

## Combat

Le dragon d'or tente généralement de discuter avant de combattre. Face à des créatures intelligentes, il n'hésite pas à se servir de ses pouvoirs de détection de pensées et de détection des gemmes. Au combat, il fait appel à *bénédictio* et à son *bonus de chance* (s'il est suffisamment âgé, il utilise même son *bonus de chance* en début de journée, sachant qu'il durera jusqu'au soir, voire jusqu'au matin suivant). Il combat souvent magiquement, ses sorts préférés étant *bouclier de feu*, *boule de feu à retardement*, *brûme mortelle*, *dédaile*, *globe d'invulnérabilité renforcée*, *lenteur*, *nuage nauséabond* et *sommeil*.

**Souffle (Snr).** Le dragon d'or dispose de deux souffles : un cône de feu et un cône de gaz affaiblissant. Les créatures affectées par le gaz doivent réussir un jet de *Vigueur* pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Force par catégorie d'âge du dragon.

**Transformation (Sur).** Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, un dragon d'or peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde.

de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* à son niveau de lanceur de sorts, excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

**Respiration aquatique (Ext).** Un dragon d'or peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé (son cône de feu devient alors un cône de vapeur surchauffée).

**Bonus de chance (Mag).** Une fois par jour, un dragon d'or adulte ou plus âgé peut, en touchant une gemme (qui est généralement incrustée dans sa peau), l'envoûter afin qu'elle confère de la chance à son possesseur. Tant que le dragon conserve la gemme, il bénéficie d'un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde et autres jets de dés similaires, comme s'il possédait une pierre porte-bonheur (voir le Guide du Maître, page 252). Cette protection s'étend également à toutes les créatures d'alignement bon situées à moins de 3 mètres par catégorie d'âge du dragon. Par contre, si le dragon offre la gemme à une créature, cette dernière est la seule à profiter du bonus. La magie dure 1d3 heures + 3 heures par catégorie d'âge du dragon, mais cesse de faire effet immédiatement si la gemme est détruite.

**Détection des gemmes (Mag).** Un dragon d'or vieux ou plus âgé peut utiliser ce pouvoir de type divination 3 fois par jour. Il a un effet semblable à *détection de la magie*, si ce n'est qu'il ne détecte que les gemmes. Le dragon n'a besoin que d'un round pour sonder un arc de cercle de 60° sur une portée de 18 mètres. S'il se concentre pendant 1 round, il sait s'il y a des gemmes dans cette zone ; au bout de 2 rounds, il connaît le nombre de gemmes présentes ; au bout de 3 rounds, il sait où se trouvent exactement toutes les gemmes, mais aussi quel est leur type et combien elles valent. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 2<sup>e</sup> niveau.

**Autres pouvoirs magiques.** *Bénédiction* (adolescent ou plus âgé) 3 fois par jour ; *quête* (vieux ou plus âgé), *explosion de lumière* (vénérable ou plus âgé) et *prémonition* (grand dracoste) 1 fois par jour.

**Compétences.** Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'or : *Déguisement*, *Natation* et *Premiers secours*.

**Dragon d'or, adulte.** FP 16 ; dragon (Feu) de taille TG ; DV 23d12+115 ; pv 264 ; Init +4 ; VD 18 m, vol 60 m (médioocre), natation 18 m ; CA 30, contact 8, pris au dépourvu 30 ; B.B.A. +23 ; Lutte +42 ; Att. morsure (+32 corps à corps, 2d8+11) ; Out. morsure (+32 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+27 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+27 corps à corps, 1d8+5), queue (+27 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/All 4,50 m/3 m (4,50 m pour la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part. bonus de chance, immunité contre le feu et les effets de sommeil et de paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (23), respiration aquatique, sens surdéveloppés, transformation, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +13, Vig +18, Vol +18 ; For 33, Dex 10, Con 21, Int 20, Sag 21, Cha 20.

**Compétences et dons :** Art de la magie +28, Bluff +13, Concentration +20, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (folklore local) +25, Connaissances (noblesse et royauté) +15, Déguisement +28, Déplacement silencieux +7, Détection +30, Diplomatie +30, Discrétion -1, Fouille +28, Intimidation +24, Natation +19, Perception auditive +30, Psychologie +27, Saut +46, Survie +15 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Discret, Négociation, Prestige, Science de l'initiative, Vigilance, Virage sur l'aile.

**Écrasement (Ext).** Zone d'effet de 4,50 m par 4,50 m, les adversaires de taille P ou plus petits subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Reflexes DD 26 ou être immobilisés.



Dragon-tortue

**Pouvoirs magiques.** *Bénédiction* 3 fois par jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

**Présence terrifiante (Ext).** Rayon de 54 mètres, 22 DV ou moins, jet de Volonté DD 26 pour annuler.

**Sorts.** Comme un ensorceleur de niveau 7.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/5 ; DD de sauvegarde 15 + niveau de sort) : niveau 0 : *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *illumination*, *lumière*, *manipulation à distance*, *prestidigitation*, *signature magique* ; 1<sup>er</sup> niveau : *bouclier de la foi*, *charme-personne*, *coup au but*, *projectile magique*, *protection contre le Mal* ; 2<sup>e</sup> niveau : *nappe de brouillard*, *résistance aux énergies destructives*, *soins modérés* ; 3<sup>e</sup> niveau : *lumière brillante*, *suggestion*.

**Souffle (Sur).** Cône de 15 mètres de long, dégâts 12d10 de feu, jet de Reflexes DD 26 pour demi-dégâts ; ou cône de 15 mètres de long, affaiblissement de 6 points de Force, jet de Vigueur DD 26 pour annuler.

**Bonus de chance (Mag).** 1 fois par jour, bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde à toutes les créatures d'alignement bon dans une émanation de 18 mètres de rayon.

**Respiration aquatique (Ext).** Peut rester sous l'eau indéfiniment et peut utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

**Transformation (Sur).** Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, ce dragon d'or peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* à son niveau de lanceur de sorts, excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

## DRAGON-TORTUE

Dragon (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 12d12+60 (138 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 11 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 25 (-2 taille, +17 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +12/+28

Attaque : morsure (+18 corps à corps, 4d6+8)

Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 4d6+8), 2 griffes (+13 corps à corps, 2d8+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : retournement de navire, souffle

**Particularités :** immunité contre le feu et les effets de sommeil et de paralysie, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +13, Vol +9

**Caractéristiques :**

For 27, Dex 10, Con 21,

Int 12, Sag 13, Cha 12

**Compétences :** Détection

+16, Diplomatie +3,

Discrétion +7\*, Fouille +16,

Intimidation +16, Natation

+21, Perception auditive +18,

Psychologie +16, Survie +16

(+18 pour suivre des traces)

**Dons :** Attaque en puissance, Capture,

Combat en aveugle, Enchaînement,

Science de la bousculade, Vigilance

**Environnement :** milieux aquatiques

tempérés

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** normal (x3)

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 13-24 DV (taille TG), 25-36 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —



Cette immense créature a une large carapace hydrodynamique bordée de protubérances en dents de scie. Un long cou émerge de l'une des extrémités de la carapace, portant une tête à la mâchoire tranchante. Une crête court sur le crâne et le cou. Des nageoires griffues et une longue queue sortent respectivement des côtés et de l'arrière de la carapace.

Le dragon-tortue est l'une des plus belles créatures marines, mais aussi, indiscutablement, l'une des plus redoutables. Ses terribles mâchoires, son souffle de vapeur brûlante et sa propension à faire chavirer les navires en font un monstre craint par les marins du monde entier. Lorsqu'il fait surface, on le prend parfois pour un simple reflet des rayons du soleil ou de la lune sur les flots. Sa carapace rugueuse et vert sombre est de la même teinte que les eaux profondes qu'il affectionne et les reflets argentés qu'elle renvoie çà et là ressemblent à la réverbération de la lumière sur les vagues. Ses pattes, sa tête et sa queue sont d'un vert plus clair moucheté d'or. À l'âge adulte, le dragon-tortue peut mesurer entre 6 et 9 mètres de long, sa carapace ayant généralement un diamètre compris entre 4,50 et 7,50 mètres. Il pèse entre 4 et 16 tonnes.

Il parle l'aquatique, le draconien ■ le commun.

## COMBAT

Le dragon-tortue est un redoutable combattant, qui attaque presque systématiquement toute créature comestible ou pénétrant sur son territoire.

**Souffle (Sur).** Nuage de vapeur brûlante, long de 15 mètres, large de 7,50 mètres et haut de 6 mètres ; tous les 1d4 rounds ; dégâts 20d6 de feu, jet de Réflexes DD 21 pour demi-dégâts ; fonctionne aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Retournement de navire (Ext).** Un dragon-tortue décidant de faire surface, juste sous un bateau de 6 mètres de long ou moins a 25% de chances de le faire chavirer. Si l'embarcation fait entre 6 ■ 18 mètres de long, ce pourcentage passe à 50%, et il tombe à 20% pour les navires de plus de 18 mètres.

**Compétences.** Un dragon-tortue bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

\* Sous l'eau, le dragon-tortue bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discretion.

## DRAGONNE

Créature magique de taille G.

Dés de vie : 9d10+27 (76 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 9 m (médiocre)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : morsure (+12 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 2d6+4),

2 griffes (+7 corps à corps, 2d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m / 1,50 m

Attaques spéciales : bond, rugissement

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 19, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 12, Cha 12

Compétences : Détection +11, Perception auditive +11

Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Pistage, Science de l'initiative

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupe (5-10)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 10-12 DV (taille G),

13-27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : — (+4 compagnon d'armes)

Cette créature est un mélange de lion géant et de dragon. Elle porte sur les épaules une paire de petites ailes dont la couleur évoque l'airain, et des écailles d'airain protègent son dos et ses flancs. Sa crinière est épaisse et hirsute.

La dragonne est un redoutable prédateur qui présente certaines des plus dangereuses qualités du lion et du dragon d'airain.

La dragonne ne se montre pas toujours agressive envers les étrangers. Sa réputation de dévoreuse de voyageurs montre combien les gens savent peu de choses à

son sujet. Par contre, elle attaque systématiquement ceux qui ont l'audace de pénétrer dans son antre ou de vouloir s'approprier son territoire. C'est pour cette raison que les aventuriers entrant dans sa caverne ou les colons s'installant non loin de chez elle font ressortir son côté agressif. Par contre, les créatures qui se contentent de traverser son territoire ne risquent pas grand-chose.

Pour se nourrir, la dragonne s'en prend principalement au petit bétail (chèvres, etc.), qui présente l'avantage de ne pas se défendre aussi farouchement que les humanoïdes. Elle ne s'en prend à ces derniers que si elle ne trouve rien d'autre à manger.

Les griffes et crocs d'une dragonne sont démesurés par rapport à sa taille ■ ses grands yeux sont de la même couleur que ses écailles et ses ailes. Longue d'un peu plus de 3,50 mètres, elle pèse dans les 350 kg.

La dragonne ne parle que le draconien.

## COMBAT

Les ailes de la dragonne ne sont efficaces que pour des vols très courts, car elles sont incapables de la maintenir en l'air plus de quelques minutes (généralement, de 10 à 30 minutes selon la force de la dragonne et son état physique). Par contre, elle s'en sert avec une redoutable efficacité en combat. Si ses adversaires tentent de l'encercler, elle décolle le temps de trouver une position plus avantageuse.

**Bond (Ext).** Lorsque la dragonne charge un adversaire, elle peut porter une attaque à outrance.

**Rugissement (Sur).** Tous les 1d4 rounds, la dragonne peut pousser un rugissement terrifiant. Toutes les créatures autres que des dragonnes distantes de 36 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) sous peine d'être fatiguées si elles sont à plus de 9 mètres ou épuisées si elles sont à 9 mètres ou moins. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** La dragonne bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 175 kg, intermédiaire de 175 à 350 kg, et lourde de 350 à 525 kg.

## DRIDER

Aberration de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/+10

Attaque : dague (+5 corps à corps, 1d6+2/19-20) ; ou morsure (+6 corps à corps, 1d4+1 et venin) ; ou arc court (+5 distance, 1d8/x3)

**Attaque à outrance :** dague principale (+3 corps à corps, 1d6+2/19-20), dague secondaire (+3 corps à corps, 1d6+1/19-20), morsure (+1 corps à corps, 1d4+1 et venin); ou arc court (+5 distance, 1d8/x3).

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques, sorts, venin.

**Particularités :** résistance à la magie (17), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +5, Vol +8

**Caractéristiques :** For 15, Dex 15, Con 16, Int 15, Sag 16, Cha 16

**Compétences :** Concentration +9, Déplacement silencieux +12, Détection +9, Discrétion +10, Escalade +14, Perception auditive +9

**Dons :** Arme de prédilection (morsure), Combat à deux

armes, Magie de guerre

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou

groupe mixte (1-2 plus 7-12 araignées monstrueuses de taille M)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal (x2)

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +4

*Cette créature étrange possède le torse et la tête d'un elfe noir et les jambes et l'abdomen d'une araignée géante.*

Le drider est un prédateur sanguinaire qui parcourt les profondeurs de la terre à la recherche de proies à sang chaud.

Les driders sont tous créés par Lolth, la malfaisante déesse des elfes noirs. Quand un drow aux talents prometteurs atteint le niveau 6, Lolth lui fait parfois passer une épreuve afin de déterminer s'il est digne de la servir. Ceux qui échouent sont transformés en driders.

Pour avoir échoué au test de la déesse, les driders sont automatiquement bannis par les drows. Driders et elfes noirs se vouent d'ailleurs une haine sans limite.

Le drider parle l'elfe, le commun et le commun des Profondeurs.

## COMBAT

Le drider laisse rarement passer l'occasion d'attaquer d'autres créatures, surtout s'il peut les prendre par surprise. Il commence par faire usage de ses sorts et utilise généralement son pouvoir de lévitation pour se mettre hors d'atteinte.

**Sorts.** Tout drider est ensorceleur, magicien ou prêtre de niveau 6. Les prêtres ont le choix entre les domaines suivants : Chaos, Destruction, Duperie et Mal. L'exemple de liste de sorts ci-dessous correspond à un drider ensorceleur.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/6/4 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) : niveau 0 : détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, son imaginaire ; 1<sup>er</sup> niveau : armure de mage, projectile magique, rayon affaiblissant ; 2<sup>e</sup> niveau : invisibilité, toile d'araignée ; 3<sup>e</sup> niveau : éclair.

**Pouvoirs magiques.** Clairvoyance/clairvoyance, détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, dissipation de la magie, lueur féérique, lumières

dansantes (DD 13), suggestion (DD 16) et ténèbres 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 16) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Le drider bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

## DRYADE

**Fée de taille M**

**Dés de vie :** 4d6 (14 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+4 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +2/+2

**Attaque :** dague (+6 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arc long de maître (+7 distance, 1d8/x3)

**Attaque à outrance :** dague (+6 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arc long de maître (+7 distance, 1d8/x3).

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques

**Particularités :** empathie sauvage, réduction des dégâts (5/fer froid), symbiose

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +3, Vol +6

**Caractéristiques :** For 10, Dex 19, Con 11, Int 14, Sag 15, Cha 18

**Compétences :** Connaissances (nature) +11, Déplacement silencieux +11, Détection +9, Discrétion +11, Dressage +11, Équitation +6, Évasion +11, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +9, Survie +9

**Dons :** Attaque en finesse, Vigueur surhumaine

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (4-7)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique bon

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** —

*De l'écorce de cet arbre ancien pousse une créature. Elle apparaît d'abord comme une branche avant de prendre une forme résolument féminine. Ses grands yeux en amande lui donne un regard sauvage et insondable. Sa chevelure a la texture du feuillage et sa peau a la couleur du bois patiné.*

Les dryades sont des habitantes sauvages et mystérieuses des forêts peu fréquentées. Elles protègent les arbres contre tous ceux qui voudraient les couper et entrent parfois en conflit contre les humains ou d'autres personnes cherchant à tirer profit des bois. On raconte qu'elles charment parfois des aventuriers afin qu'ils défendent leur habitat ou pourchassent les ennemis de la forêt, même s'il s'agit de bûcherons humains.

Elle constitue un mystère, même pour les autres créatures sylvestres. De nombreux récits évoquent des dryades qui se seraient éprises d'humains ou d'elfes séduisants et qui les auraient charmés pour les retenir captifs. Mais il est impossible d'en vérifier le bien-fondé, la dryade n'ayant quasiment aucun contact en dehors de ses sœurs. Il est par contre certain qu'elles capturent les intrus avant de les envoyer s'occuper de tâches hors de leur portée.



Leurs traits sont fins comme ceux d'une jeune elfe, mais leur peau est d'écorce ou de bois fin, et la couleur de leurs cheveux, comme le feuillage, change au gré des saisons.

Bien que la dryade soit par nature solitaire, de petits groupes (jusqu'à sept) ont parfois été aperçus.

Elle parle le commun, l'elfe et le sylvestre.

## COMBAT

Timide, intelligente et déterminée, la dryade est aussi insaisissable qu'arbitraire. Elle fuit les combats et l'on ne peut généralement la voir que si elle décide de se montrer. Quand elle se sent menacée, elle fait appel à son pouvoir de charme-personne ou de suggestion pour prendre le contrôle de celui des agresseurs qui lui semble le plus apte à l'aider contre les autres. Si quelqu'un s'en prend à son arbre, elle le défend avec la dernière énergie.

**Pouvoirs magiques.** Communication avec les plantes, enchevêtrement (DD 13), forme d'arbre à volonté ; charme-personne (DD 13), sommeil profond (DD 15), voyage par les arbres 3 fois par jour ; suggestion (DD 15) 1 fois par jour. Niveau III de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Symbiose (Sur).** Chaque dryade est intimement liée à un chêne énorme, à tel point qu'elle est incapable de s'en éloigner de plus de 300 mètres. Si elle le fait, elle tombe aussitôt malade et meurt au bout de 4d6 heures. L'arbre de la dryade ne dégage pas d'aura magique.

**Empathie sauvage (Ext).** Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'apitruide de druide du même nom à un niveau effectif égal aux DV de la dryade. De plus, elle bénéficie d'un bonus racial de +6 sur ce test, pour un modificateur total de +14.

## ÉLADRIN

Les éladrins sont une race de célestes originaires du plan d'Arborée. Ce sont des chevaliers ■ des seigneurs qui parcourent le cosmos à la recherche de personnes bonnes dans le besoin. Les éladrins sont farouchement indépendants, mais ils représentent une part importante des forces du Bien.

## COMBAT

Les éladrins sont des adversaires impitoyables du Mal, des combattants intrépides et rusés.

**Traits des éladrins.** Les éladrins possèdent les traits suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'électricité ■ la pétrification.
- **Don des langues (Sur).** Les éladrins peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

## BRALANI

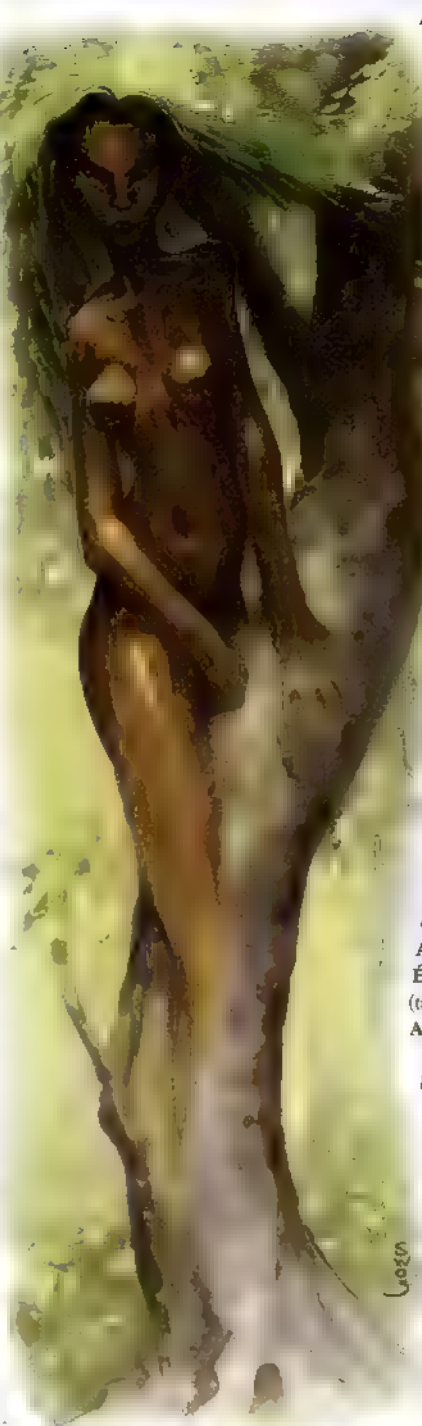
**Extérieur (Bien, Chaos, éladrin, extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+18 (45 pv)

**Initiative :** +8

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 30 m (parfaite)

**Classe d'armure :** 20 (+4 Dex, +6 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16



Dryade

## Combat

Les bralanis ont une prédilection pour le cimeterre et l'arc long, comme les nomades du désert à qui ils ressemblent.

Les armes naturelles du bralani, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques.** Bourrasque (DD 14), charme-personne (DD 13), flammes, image miroir, mur de vent à volonté ; éclair (DD 15), soins importants (DD 15) 2 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Coup de vent (Sur).** Lorsqu'il est sous forme de cyclone, un bralani peut porter des coups de vent violents, qui infligent 2d6 points de dégâts sur une ligne de 6 mètres de long (jet de Réflexes DD 16 pour demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Attaque de base/lutte :** +6/+10

**Attaque :** cimeterre +1 saint (+11 corps à corps,

1d6+4/18-20) ; ou arc long composite +1 saint (limite de bonus de Force de +4) (+11 distance, 1d8+5/x3) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d6+4)

**Attaque à outrance :** cimeterre +1 saint (+11/+6 corps à corps, 1d6+4/18-20) ; ou arc long composite +1 saint (limite de bonus de Force de +4) (+11/+6 distance, 1d8+5/x3) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d6+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup de vent, pouvoirs magiques

**Particularités :** don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/fer froid ou Mal), résistance au feu et au froid (10), résistance à la magie (17), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +8, Vol +7

**Caractéristiques :** For 18, Dex 18, Con 17, Int 13, Sag 14, Cha 14

**Compétences :** Acrobaties +13, Concentration +12,

Déplacement silencieux +13, Détection +13,

Dressage +11, Diplomatie +4, Discrétion +13, Équi-

tation +6, Évasion +13, Maîtrise des cordes +4 (+6

pour ligoter), Perception auditive +13,

Psychologie +11, Saut +10

**Dons :** Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

**Environnement :** Clairières Olympiennes d'Arborée

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (3-5)

**Facteur de puissance :** 6

**Trésor :** pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** toujours chaotique bon

**Évolution possible :** 7-12 DV (taille M), 13-18 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +5

*La créature agile et vive ressemble à un elfe de taille réduite, de forte constitution et large d'épaules. Ses cheveux sont blanc argenté et ses yeux passent par toutes les teintes de l'arc-en-ciel.*

Les bralanis sont les plus sauvages et les plus farouches des éladrins. Ils sont constamment sous l'emprise d'une forte passion. Ils peuvent prendre la forme d'un cyclone ou d'un tourbillon de poussière, de neige ou de sable.

Les bralanis parlent le céleste, le draconien et l'inférieur, mais ils peuvent communiquer avec n'importe quelle créature grâce à leur don des langues.

**Transformation (Sur).** Un bralani peut passer de sa forme naturelle à celle d'un cyclone par une action simple. Sous forme humanoïde, il ne peut ni voler, ni porter des coups de vent, mais il peut utiliser ses armes et ses pouvoirs magiques. Sous forme de cyclone, il peut voler, porter des attaques de coups et des coups de vent. Il ne peut alors pas utiliser ses armes, mais dispose toujours de ses pouvoirs magiques.

La transformation dure jusqu'à ce que le bralani décide de changer de forme. La transformation ne peut être dissipée et le bralani ne change pas de forme lorsqu'il meurt. Cependant, un sort de *vision lucide* permet de distinguer simultanément les deux formes de la créature.

## GHAELE

**Extérieur (Bien, Chaos, éladrin, extraplanaire)** de taille M

**Dés de vie :** 10d8+20 (65 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases), vol 45 m (parfaite)

**Classe d'armure :** 25 (+1 Dex, +14 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 24; ou 14 (+1 Dex, +3 parade), contact 14, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +10/+17

**Attaque :** *épée à deux mains* +4 sainte (+21 corps à corps, 2d6+14/19-20); ou rayon de lumière (+11 contact à distance, 2d12)

**Attaque à outrance :** *épée à deux mains* +4 sainte (+21/+16 corps à corps, 2d6+14/19-20); ou 2 rayons de lumière (+11 contact à distance, 2d12)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques, sorts, regard

**Particularités :** aura de protection, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/fer froid et Mal), résistance au feu et au froid (10), résistance à la magie (28), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +9, Vol +10

**Caractéristiques :** For 25, Dex 12, Con 15,

Int 16, Sag 17, Cha 16

**Compétences :** Connaissances (deux au choix) +16,

Concentration +15, Déplacement silencieux +14,

Détection +16, Diplomatie +5,

Discrétion +14, Dressage +16,

Équitation +16, Évasion +14,

Maîtrise des cordes +1 (+3 pour

ligoter), Perception auditive +16,

Psychologie +16

**Dons :** Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement

**Environnement :**

Clairières

Olympiennes d'Arborée

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (3-5)

**Facteur de puissance :** 13

**Trésor :** pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** toujours chaotique bon

**Évolution possible :** 11-15 DV (taille M), 16-30 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :**

La créature ressemble à un elfe au port altier. Ses yeux nacrés évoquent deux perles et semblent irradier une aura chaleureuse.

Le ghaele est ce qui se rapproche le plus du chevalier errant chez les célestes. Il va partout où le Mal et la tyrannie se font sentir. Il préfère rester en retrait, par rapport aux autres éladrins. La plupart du temps, il aide les efforts de résistance et prodigue ses conseils à ceux qui ont le courage de se dresser contre l'opresseur.

Un ghaele peut également prendre la forme d'un globe de lumière multicolore large de 1,50 mètre.

Les ghaeles mesurent environ 1,80 mètre de haut et pèsent dans les 85 kg.

Ils parlent le céleste, l'inférieur et le draconien et peuvent communiquer avec n'importe quelle créature grâce à leur don des langues.

## Combat

Lorsqu'un ghaele décide de combattre, il le fait par confrontation directe et sans retenir ses coups (il déteste les approches subtiles ou insidieuses). Il se bat généralement sous forme humanoïde, en utilisant une incandescence épée à deux mains +4 sainte. S'il lui paraît souhaitable de privilégier la mobilité, il se transforme en globe de lumière et combat à l'aide de ses rayons.

Les armes naturelles du ghaele, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques.** Aide, charme-monstre (DD 17), compréhension des langages, couleurs dansantes (DD 14), déguisement, détection de l'invisibilité, détection de pensées (DD 15), détection du Mal, dissipation de la magie, flamme éternelle, image accomplie (DD 16), immobilisation de monstre (DD 18), invisibilité suprême (uniquement sur lui-même), lumières dansantes, soins légers (DD 14) et téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté; éclair multiple (DD 19), mur de force et rayons prismatiques (DD 20) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.



ELADRIN



**Sorts.** Sous forme humanoïde, le ghaele peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 14. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Chaos, Faune et Flore ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

**Exemple de sorts de prêtre préparés (6/7/7/6/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) :** niveau 0 : assistance divine, détection de la magie, lumière, résistance, soins superficiels, stimulant ; 1<sup>er</sup> niveau : apaisement des animaux<sup>2</sup>, bénédiction, bouclier de la foi, brume de dissimulation, faveur divine, sanctuaire ; 2<sup>e</sup> niveau : aide, arme alignée, délivrance de la paralysie, endurance de l'ours, immobilisation d'animal<sup>2</sup>, restauration partielle, zone de vérité ; 3<sup>e</sup> niveau : délivrance des malédictions, état gazeux<sup>2</sup>, lumière brûlante, lumière du jour, prière, respiration aquatique ; 4<sup>e</sup> niveau : convocation d'alliés naturels (animaux)<sup>2</sup>, protection contre la mort, puissance divine, renvoi, restauration ; 5<sup>e</sup> niveau : colonne de feu, contrôle des vents<sup>2</sup>, rappel à la vie, vision lucide ; 6<sup>e</sup> niveau : bannissement, barrière de lames, éclair multiple<sup>2</sup>, guérison suprême ; 7<sup>e</sup> niveau : métamorphose animale<sup>2</sup>, parole sacrée, convocation de monstres VII.

\* Sort de domaine. Domaines : Air et Faune.

**Regard (Sur).** Sous forme humanoïde uniquement. Tue les créatures maléfiques de 5 DV ou moins, portée 18 mètres, jet de Volonté DD 18 pour annuler. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, la cible est affectée par l'équivalent du sort terreur pendant 2d10 rounds. Les créatures qui ne sont pas mauvaises (ou celles qui le sont mais ont plus de 5 DV) sont affectées par l'effet de terreur si elles ratent leur jet de Volonté (DD 18). Dans le cas contraire, le regard du ghaele ne leur fait rien. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Rayon de lumière (Ext).** Sous forme de globe lumineux, le ghaele peut tirer des rayons de lumière (portée 90 mètres). Cette attaque ignore tous les type de réduction des dégâts.

**Transformation (Sur).** Le ghaele peut passer de sa forme d'humanoïde à celle de globe lumineux (et inversement) par une action simple. Sous forme humanoïde, il ne peut ni voler ni tirer des rayons de lumière. Par contre, il peut attaquer physiquement ■ faire appel à son attaque de regard, à ses pouvoirs magiques et à ses sorts. Sous forme de sphère lumineuse, il peut voler, projeter des rayons de lumière ■ utiliser ses pouvoirs magiques, mais pas se servir de son attaque de regard ni de ses sorts.

Le ghaele conserve la forme choisie aussi longtemps qu'il le souhaite. Ses transformations ne peuvent pas être dissipées et il ne change pas de forme en mourant. Par contre, le sort vision lucide révèle ses deux aspects simultanément, superposés l'un à l'autre.

**Aura de protection (Sur).** Toute créature à moins de 6 mètres du ghaele bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques ■ effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts cercle magique contre le Mal et globe d'invulnérabilité partielle, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du ghaele). L'aura peut être dissipée, mais le ghaele n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver dès son prochain tour de jeu. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.)

## ÉLÉMENTAIRE

Les élémentaires sont les incarnations des quatre éléments naturels. Ils sont aussi sauvages et dangereux que les forces qui leur ont donné naissance.

### COMBAT

Les élémentaires appliquent des tactiques différentes en fonction de leurs pouvoirs, mais tous ont les mêmes qualités élémentaires.

### ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

La créature ressemble à un nuage changeant continuellement de forme et entouré de courants aériens rapides. De petits tourbillons de vapeur plus sombres forment deux yeux et une bouche, mais cela pourrait être une illusion.

L'élémentaire de l'Air compte parmi les créatures les plus agiles et les plus rapides qui soient. Il quitte rarement son plan natal, sauf quand un sort l'oblige à le faire.

Il parle l'aérien, mais juge rarement utile de le faire. Sa voix ressemble au sifflement d'une tornade ou au murmure persistant d'un orage nocturne.

### Combat

La grande vitesse de l'élémentaire de l'Air le rend extrêmement efficace sur un champ de bataille très étendu ou en cas d'affrontement aérien.

**Cyclone (Sur).** Toutes les 10 minutes, l'élémentaire peut se transformer en petit cyclone, forme qu'il peut conserver un maximum de 1 round, tous les 2 DV. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse normale, soit dans les airs soit sur la surface de son choix.

Le cyclone mesure 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur dépend de la taille de l'élémentaire (voir la table, plus loin) et peut atteindre 18 mètres. L'élémentaire peut moduler sa hauteur, mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Le mouvement d'un élémentaire de l'Air sous forme de cyclone ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le cyclone, entrent dans l'espace qu'il occupe ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les vents violents qui y soufflent.

Les créatures dont la catégorie de taille est inférieure à celle de l'élémentaire risquent de subir des dégâts et d'être entraînées dans les airs au contact du cyclone (voir la table). Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes pour éviter les dégâts mentionnés. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes qui détermine si elle est soulevée de terre. Si cela se produit, le cyclone la maintient en l'air ■ elle subit automatiquement les dégâts indiqués à chaque round. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager. Le DD associé aux divers jets de Réflexes dépend de la taille de l'élémentaire (voir la table). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Les créatures prises dans le cyclone ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements de l'élémentaire. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en Dextérité et un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un élémentaire peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

L'élémentaire peut à tout moment éjecter les créatures prises dans son cyclone, auquel cas il les dépose là où il ■ trouve. S'il a été convoqué, il libère les créatures qu'il transporte avant de retourner dans son plan.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris qui tournoie follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un élémentaire sous forme de cyclone ne peut porter d'attaque de coups et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

**Maîtrise de l'Air (Ext).** Les créatures volantes subissent un malus de -1 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts contre l'élémentaire de l'Air.

### TAILLE DES ÉLÉMENTAIRES DE L'AIR

Élémentaire	Taille	Poids	Tourbillon		
			DD de sauvegarde	Dégâts	Hauteur
Taille P	1,20 m	500 g	11	1d4	3-6 m
Taille M	2,50 m	1 kg	13	1d6	3-9 m
Taille G	5 m	2 kg	16	2d6	3-12 m
Taille TG	10 m	4 kg	22	2d8	3-15 m
Noble	11 m	5 kg	25	2d8	3-18 m
Seigneur	12 m	6 kg	28	2d8	3-18 m

### ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Un tourbillon d'eau coule sur le sol sans jamais se disperser ou se perdre. La vague se dresse pour former une silhouette sommairement humanoïde accompagnée de vagues secondaires en guise de bras. Deux sphères vert foncé sont visibles sur sa face avant.

L'élémentaire de l'Eau peut se montrer aussi furieux qu'une mer démontée.

Il ne peut pas s'éloigner de plus de 54 mètres du plan d'eau d'où il a été convoqué.

Il parle l'aquatique, mais choisit rarement de s'exprimer. Quand il le fait, sa voix évoque la houle qui vient se briser sur les récifs ou le hurlement du vent sur une mer en furie.

## Combat

L'élémentaire de l'Eau préfère combattre dans un grand plan d'eau, ce qui lui permet à tout instant de disparaître sous la surface, pour mieux rejaillir dans le dos de ses adversaires.

	Élémentaire de l'Air, taille P Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille P	Élémentaire de l'Air, taille M Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille M	Élémentaire de l'Air, taille G Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	2d8 (9 pv)	4d8+8 (26 pv)	8d8+24 (60 pv)
Initiative :	+7	+9	+11
Vitesse de déplacement :	vol 30 m (parfaite) (20 cases)	vol 30 m (parfaite) (20 cases)	vol 30 m (parfaite) (20 cases)
Classe d'armure :	12 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14	11 (+5 Dex, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 13	20 (-1 taille, +7 Dex, +4 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+1/-3	+3/+4	+6/+12
Attaque :	coup (+5 corps à corps, 1d4)	coup (+8 corps à corps, 1d6+1)	coup (+12 corps à corps, 2d6+2)
Attaque à outrance :	coup (+5 corps à corps, 1d4)	coup (+8 corps à corps, 1d6+1)	2 coups (+12 corps à corps, 2d6+2)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	cyclone, maîtrise de l'Air	cyclone, maîtrise de l'Air	cyclone, maîtrise de l'Air
Particularités :	élémentaire, vision dans le noir (11 m)	élémentaire, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +0, Vol +0	Réf +9, Vig +3, Vol +1	Réf +13, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques :	For 10, Dex 17, Con 10, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 12, Dex 21, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 14, Dex 25, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +3, Perception auditive +2	Détection +4, Perception auditive +3	Détection +6, Perception auditive +5
Dons :	Attaque en finesse <sup>5</sup> , Attaque en vol, Science de l'initiative <sup>5</sup>	Attaque en finesse <sup>5</sup> , Attaque en vol, Esquive, Science de l'initiative	Attaque en finesse <sup>5</sup> , Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative
Environnement :	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1	3	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	3 DV (taille P)	5-7 DV (taille M)	9-15 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—	—	—

	Élémentaire de l'Air, taille TG Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG	Élémentaire de l'Air, noble Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG	Élémentaire de l'Air, seigneur Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG
Dés de vie :	16d8+64 (136 pv)	21d8+84 (178 pv)	24d8+96 (204 pv)
Initiative :	+13	+14	+15
Vitesse de déplacement :	vol 30 m (parfaite) (20 cases)	vol 30 m (parfaite) (20 cases)	vol 30 m (parfaite) (20 cases)
Classe d'armure :	21 (-2 taille, +9 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12	26 (-2 taille, +10 Dex, +8 naturelle), contact 18, pris au dépourvu 16	27 (-2 taille, +11 Dex, +8 naturelle), contact 19, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+12/+24	+15/+28	+18/+32
Attaque :	coup (+19 corps à corps, 2d8+4)	coup (+23 corps à corps, 2d8+5)	coup (+27 corps à corps, 2d8+6)
Attaque à outrance :	2 coups (+19 corps à corps, 2d8+4)	2 coups (+23 corps à corps, 2d8+5)	2 coups (+27 corps à corps, 2d8+6)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	cyclone, maîtrise de l'Air	cyclone, maîtrise de l'Air	cyclone, maîtrise de l'Air
Particularités :	élémentaire, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/-), vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/-), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +19, Vig +9, Vol +5	Réf +22, Vig +11, Vol +9	Réf +25, Vig +12, Vol +10
Caractéristiques :	For 18, Dex 29, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 20, Dex 31, Con 18, Int 8, Sag 11, Cha 11	For 22, Dex 33, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +12, Perception auditive +11	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +29, Perception auditive +29
Dons :	Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>5</sup> , Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative <sup>5</sup> , Souplesse du serpent, Vigilance	Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>5</sup> , Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative <sup>5</sup> , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer	Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>5</sup> , Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative <sup>5</sup> , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer
Environnement :	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air	plan élémentaire de l'Air
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	7	9	11
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	17-20 DV (taille TG)	22-23 DV (taille TG)	25-48 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

**Extinction du feu (Ext).** Le contact de l'élémentaire éteint torches, feux de camp, lanternes non protégées et autres feux de nature non magique pour peu qu'ils soient de taille C ou moins. L'élémentaire peut également éteindre les feux magiques comme s'il lançait une *dissipation de la magie* (niveau de lanceur de sorts égal à son nombre de DV).

**Maelström (Sur).** Du moment qu'il se trouve sous l'eau, l'élémentaire peut se transformer en maelström toutes les 10 minutes et conserver cette forme un maximum de 1 round tous les 2 DV. Il se déplace à sa vitesse normale dans l'eau ou au fond.



Le maelström mesure 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur dépend de la taille de l'élémentaire (voir la table, plus loin). Celui-ci peut la moduler, mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Le mouvement d'un élémentaire de l'Eau sous forme de tourbillon ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le maelström, entrent

dans l'espace qu'il occupe ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les courants violents qui le composent.

Les créatures dont la catégorie de taille est inférieure à celle de l'élémentaire risquent de subir des dégâts et d'être entraînées sous l'eau au contact du maelström (voir table). Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes pour éviter les dégâts mentionnés. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de

	Élémentaire de l'Eau, taille P Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille P	Élémentaire de l'Eau, taille M Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille M	Élémentaire de l'Eau, taille G Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)	4d8+12 (30 pv)	8d8+32 (68 pv)
Initiative :	+0	+1	+2
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m
Classe d'armure :	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	19 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11	20 (-1 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+1/-1	+3/+6	+6/+15
Attaque :	coup (+4 corps à corps, 1d6+3)	coup (+6 corps à corps, 1d8+4)	coup (+10 corps à corps, 2d8+5)
Attaque à outrance :	coup (+4 corps à corps, 1d6+3)	coup (+6 corps à corps, 1d8+4)	2 coups (+10 corps à corps, 2d8+5)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau
Particularités :	élémentaire, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/+1), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +4, Vol +0	Réf +2, Vig +7, Vol +1	Réf +4, Vig +10, Vol +2
Caractéristiques :	For 14, Dex 10, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 16, Dex 12, Con 17, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 20, Dex 14, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +3, Perception auditive +2	Détection +4, Perception auditive +3	Détection +6, Perception auditive +5
Dons :	Attaque en puissance	Attaque en puissance, Enchaînement	Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements
Environnement :	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1	3	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	3 DV (taille P)	5-7 DV (taille M)	9-15 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—	—	—
	Élémentaire de l'Eau, taille TG Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille TG	Élémentaire de l'Eau, noble Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille TG	Élémentaire de l'Eau, seigneur Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille TG
Dés de vie :	16d8+80 (152 pv)	21d8+105 (199 pv)	24d8+120 (228 pv)
Initiative :	+4	+5	+6
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m
Classe d'armure :	21 (-2 taille, +4 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17	22 (-2 taille, +5 Dex, +9 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 17	23 (-2 taille, +6 Dex, +9 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+12/+27	+15/+31	+18/+35
Attaque :	coup (+17 corps à corps, 2d10+7)	coup (+21 corps à corps, 2d10+8)	coup (+25 corps à corps, 2d10+9/19-20)
Attaque à outrance :	2 coups (+17 corps à corps, 2d10+7)	2 coups (+21 corps à corps, 2d10+8)	2 coups (+25 corps à corps, 2d10+9/19-20)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau
Particularités :	élémentaire, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/-), vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/-), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +15, Vol +5	Réf +12, Vig +17, Vol +7	Réf +14, Vig +19, Vol +8
Caractéristiques :	For 24, Dex 18, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 26, Dex 20, Con 21, Int 8, Sag 11, Cha 11	For 28, Dex 22, Con 21, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +12, Perception auditive +11	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +29, Perception auditive +29
Dons :	Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer	Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la destruction, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer	Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bouscu- lade, Science de la destruction, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer
Environnement :	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	7	9	11
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	17-20 DV (taille TG)	22-23 DV (taille TG)	25-48 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

Réflexes qui détermine si elle est emportée ou non. Si cela se produit, elle est violemment ballottée par le maelström et elle subit automatiquement les dégâts indiqués à chaque round. Si la créature sait nager, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au maelström. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut

par la suite se dégager. Le DD associé aux divers jets de Réflexes dépend de la taille de l'élémentaire (voir table). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Les créatures prises dans le maelström ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements de l'élémentaire. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration

	Élémentaire de la Terre, taille P Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille P	Élémentaire de la Terre, taille M Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille M	Élémentaire de la Terre, taille G Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille G
Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)	4d8+12 (30 pv)	8d8+32 (68 pv)
Initiative :	-1	-1	-1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
Classe d'armure :	17 (+1 taille, -1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	11 (-1 Dex, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11	18 (-1 taille, -1 Dex, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+1/+0	+3/+8	+6/+17
Attaque :	coup (+5 corps à corps, 1d6+4)	coup (+8 corps à corps, 1d8+7)	coup (+12 corps à corps, 2d8+7)
Attaque à outrance :	coup (+5 corps à corps, 1d6+4)	coup (+8 corps à corps, 1d8+7)	2 coups (+12 corps à corps, 2d8+7)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée
Particularités :	élémentaire, nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (5/-), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf -1, Vig +4, Vol +0	Réf +0, Vig +7, Vol +1	Réf +1, Vig +10, Vol +2
Caractéristiques :	For 17, Dex 8, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 21, Dex 8, Con 17, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +2, Perception auditive +3	Détection +3, Perception auditive +4	Détection +5, Perception auditive +6
Dons :	Attaque en puissance	Attaque en puissance, Enchaînement	Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements
Environnement :	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1	3	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	3 DV (taille P) 5-7 DV (taille M)	9-15 DV (taille G)	
Ajustement de niveau :	—	—	—
	Élémentaire de la Terre, taille TG Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille TG	Élémentaire de la Terre, noble Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille TG	Élémentaire de la Terre, seigneur Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille TG
Dés de vie :	16d8+80 (152 pv)	21d8+105 (199 pv)	24d8+120 (228 pv)
Initiative :	-1	-1	-1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
Classe d'armure :	18 (-2 taille, -1 Dex, +11 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 18	20 (-2 taille, -1 Dex, +13 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 20	22 (-2 taille, -1 Dex, +15 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 22
Attaque de base/lutte :	+12/+29	+15/+33	+18/+37
Attaque :	coup (+19 corps à corps, 2d10+9)	coup (+23 corps à corps, 2d10+10)	coup (+27 corps à corps, 2d10+11/19-20)
Attaque à outrance :	2 coups (+19 corps à corps, 2d10+9)	2 coups (+23 corps à corps, 2d10+10)	2 coups (+27 corps à corps, 2d10+11/19-20)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée
Particularités :	élémentaire, réduction des dégâts (5/-), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/-), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/-), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +15, Vol +7	Réf +6, Vig +17, Vol +9	Réf +7, Vig +19, Vol +10
Caractéristiques :	For 29, Dex 8, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 31, Dex 8, Con 21, Int 8, Sag 11, Cha 11	For 33, Dex 8, Con 21, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +9, Perception auditive +10	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +29, Perception auditive +29
Dons :	Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Volonté de fer	Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer	Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer
Environnement :	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	7	9	11
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	17-20 DV (taille TG)	22-23 DV (taille TG)	25-48 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—



(DD 10 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en Dextérité et un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un élémentaire peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

L'élémentaire peut à tout moment éjecter les créatures prises dans le maelström, auquel cas il les dépose là où il se trouve. S'il a été convoqué, il libère les créatures qu'il transporte avant de retourner dans son plan.

Si la base du maelström est en contact avec le fond de l'eau, il soulève un nuage de débris tournoyant follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et a un diamètre égal à la moitié de la hauteur du tourbillon. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du

	Élémentaire du Feu, taille M Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille P	Élémentaire du Feu, taille M Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille M	Élémentaire du Feu, taille G Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille G
Dés de vie :	2d8 (9 pv)	4d8+8 (26 pv)	8d8+24 (60 pv)
Initiative :	+5	+7	+9
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)
Classe d'armure :	15 (+1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13	18 (-1 taille, +5 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+1/-3	+3/+4	+6/+12
Attaque :	coup (+3 corps à corps, 1d4 ■ 1d4 de feu)	coup (+6 corps à corps, 1d6+1 et 1d6 de feu)	coup (+10 corps à corps, 2d6+2 et 2d6 de feu)
Attaque à outrance :	coup (+3 corps à corps, 1d4 et 1d4 de feu)	coup (+6 corps à corps, 1d6+1 et 1d6 de feu)	2 coups (+10 corps à corps, 2d6+2 et 2d6 de feu)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	départ de feu	départ de feu	départ de feu
Particularités :	élémentaire, immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +0, Vol +0	Réf +7, Vig +3, Vol +1	Réf +11, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques :	For 10, Dex 13, Con 10, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 12, Dex 17, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 14, Dex 21, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +3, Perception auditive +2	Détection +4, Perception auditive +3	Détection +6, Perception auditive +5
Dons :	Attaque en finesse <sup>5</sup> , Esquive, Science de l'initiative <sup>5</sup>	Attaque en finesse <sup>5</sup> , Esquive, Science de l'initiative <sup>5</sup> , Souplesse du serpent	Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>5</sup> , Esquive, Science de l'initiative <sup>5</sup> , Souplesse du serpent
Environnement :	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1	3	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	3 DV (taille P)	5-7 DV (taille M)	9-15 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—	—	—

	Élémentaire du Feu, taille TG Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille TG	Élémentaire du Feu, noble Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille TG	Élémentaire du Feu, seigneur Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille TG
Dés de vie :	16d8+64 (136 pv)	21d8+84 (178 pv)	24d8+96 (204 pv)
Initiative :	+11	+12	+13
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)
Classe d'armure :	19 (-2 taille, +7 Dex, +4 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 12	24 (-2 taille, +8 Dex, +8 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16	25 (-2 taille, +9 Dex, +8 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+12/+24	+15/+28	+18/+32
Attaque :	coup (+12 corps à corps, 2d8+4 et 2d8 de feu)	coup (+21 corps à corps, 2d8+5 et 2d8 de feu)	coup (+25 corps à corps, 2d8+6 et 2d8 de feu)
Attaque à outrance :	2 coups (+17 corps à corps, 2d8+4 et 2d8 de feu)	2 coups (+21 corps à corps, 2d8+5 et 2d8 de feu)	2 coups (+25 corps à corps, 2d8+6 et 2d8 de feu)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	départ de feu	départ de feu	départ de feu
Particularités :	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (10/-), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (10/-), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde :	Réf +17, Vig +9, Vol +5	Réf +20, Vig +11, Vol +9	Réf +23, Vig +14, Vol +10
Caractéristiques :	For 18, Dex 25, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 20, Dex 27, Con 18, Int 8, Sag 11, Cha 11	For 22, Dex 29, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +12, Perception auditive +11	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +29, Perception auditive +28
Dons :	Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>5</sup> , Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative <sup>5</sup> , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer	Arme de prédilection (coup), Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>5</sup> , Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative <sup>5</sup> , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer	Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>5</sup> , Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative <sup>5</sup> , Souplesse du serpent, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Environnement :	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	7	9	11
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	17-20 DV (taille TG)	22-23 DV (taille TG)	25-48 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

nuage doit réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un élémentaire sous forme de maelström ne peut porter d'attaque de coups et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

**Maîtrise de l'Eau (Ext).** Cet élémentaire bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui-même sont au contact de l'eau. Par contre, si l'un des deux se trouve sur la terre ferme, l'élémentaire subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés aux profils).

**Compétences.** Un élémentaire de l'Eau bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

## TAILLE DES ÉLÉMENTAIRES DE L'EAU

Maelström					
Élémentaire	Taille	Poids	DD de sauvegarde	Dégâts	Hauteur
Taille P	1,20 m	17 kg	13	1d4	3-6 m
Taille M	2,50 m	140 kg	15	1d6	3-9 m
Taille G	5 m	1 125 kg	19	2d6	3-12 m
Taille TG	10 m	10 t	25	2d8	3-15 m
Noble	11 m	11 t	28	2d8	3-18 m
Seigneur	12 m	12 t	31	2d8	3-18 m

## ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

*La créature évoque une colline ambulante, marchant grâce à deux jambes indistinctes. Ses bras sont comme des massues de terre aux pointes de pierre. Son visage dénué d'expression est tourné vers vous.*

L'élémentaire de la Terre possède une force physique et une résistance inouïes. Suffisamment grand, il est capable de détruire à peu près n'importe quoi. Il quitte rarement son plan natal, sauf quand un sort de convocation l'y oblige.

Lorsqu'on le fait apparaître dans le plan Matériel, il est fait de la matière à partir de laquelle on l'a appelé (terre, roche, ou encore amas de pierres précieuses).

Il parle le terreux, mais choisit rarement de s'exprimer. Quand il le fait, sa voix est le grondement d'un tremblement de terre ou le raclement de deux masses de pierre l'une contre l'autre, à moins qu'elle ne semble provenir du fond d'un tunnel rempli d'échos.

## Combat

Bien que cet élémentaire bouge lentement, il n'abandonne jamais et ne connaît pas la fatigue. Il peut se déplacer dans le sol ou la roche avec autant d'aisance que les mortels marchent sur la terre ferme. Par contre, il est incapable de nager. Quand il se retrouve en présence d'un plan d'eau, il le contourne ou passe en dessous. Il pourrait aussi marcher au fond de l'eau, mais déteste le faire.

**Maîtrise de la Terre (Ext).** Cet élémentaire bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol. Par contre, si son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs, l'élémentaire subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés aux profils).

**Nage dans la terre (Ext).** Un élémentaire de la terre peut nager dans la terre comme un poisson dans l'eau. Il peut ainsi traverser la pierre, la terre et toute forme de sol à l'exception du métal. Il ne laisse derrière lui ni tunnel ni

ouverture et ne crée aucune vibration ou autre signe de son passage. Un sort de glissement de terrain lancé sur une zone contenant un élémentaire en train de nager dans la terre le renvoie de 9 mètres en arrière et l'étourdit pendant 1 round (jet de Vigueur DD 15 pour annuler).

**Poussée (Ext).** L'élémentaire peut tenter une bousculade sans s'exposer aux attaques d'opportunité. Les modificateurs correspondants au pouvoir de maîtrise de la Terre (voir ci-dessus) s'appliquent au test de Force opposé déterminant si l'élémentaire parvient à repousser son adversaire.

## TAILLE DES ÉLÉMENTAIRES DE LA TERRE

Élémentaire	Taille	Poids
Taille P	1,20 m	40 kg
Taille M	2,50 m	375 kg
Taille G	5 m	3 t
Taille TG	10 m	24 t
Noble	11 m	27 t
Seigneur	12 m	30 t

## ÉLÉMENTAIRE DU FEU

*Un rideau de feu marche sur le sol, prenant naissance d'une masse de flammes à la silhouette sommairement humanoïde. Ses seuls traits sont deux zones de flammes bleues qui lui font apparemment office d'yeux.*

L'élémentaire du Feu est vif et agile. Tous les objets inflammables qu'il effleure prennent feu aussitôt.

Il ne peut pas entrer dans l'eau ou dans tout autre liquide non inflammable. Un plan d'eau ou un cours d'eau constitue donc une barrière infranchissable, sauf s'il est assez étroit pour que l'élémentaire puisse l'enjamber.

Il parle l'igné, mais choisit rarement de s'exprimer. Quand il le fait, sa voix ressemble aux craquements incessants d'un incendie de forêt.

## Combat

L'élémentaire du Feu est un farouche adversaire, qui attaque avec une grande sauvagerie. Il prend un grand plaisir à réduire en cendres créatures et objets du plan Matériel.

**Départ de feu (Ext).** Les coups d'un élémentaire du Feu inflige des dégâts considérables et des dégâts de feu dus à son corps enflammé. Toute créature touchée par une attaque de coup d'élémentaire du Feu doit réussir un jet de Réflexes sous peine de s'enflammer. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde varie en fonction de la taille de l'élémentaire (voir la table, plus bas). Une créature en feu

Élémentaire de la Terre

peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Les adversaires frappant l'élémentaire à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues subissent automatiquement les dégâts de feu accompagnant chaque attaque de l'élémentaire. Ils risquent aussi de s'enflammer s'ils tentent leur jet de Réflexes.

## TAILLE DES ÉLÉMENTAIRES DU FEU

Élémentaire	Taille	Poids	DD de sauvegarde
Taille P	1,20 m	500 g	11
Taille M	2,50 m	1 kg	14
Taille G	5 m	2 kg	17
Taille TG	10 m	4 kg	22
Noble	11 m	5 kg	24
Seigneur	12 m	6 kg	26

ÉLÉMENTAIRE



	<b>Elfe, homme d'armes de niveau 1</b>
	<b>Humanoïde (elfe) de taille M</b>
Dés de vie :	1d8 (4 pv)
Initiative :	+1
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+1/+2
Attaque :	épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19-20); ou arc long (+3 distance, 1d8/x3)
Attaque à outrance :	épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19-20); ou arc long (+3 distance, 1d8/x3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—
Particularités :	traits des elfes
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +2, Vol -1*
Caractéristiques :	For 13, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 8
Compétences :	Détection +2, Discrétion +1, Fouille +3, Perception auditive +2
Dons :	Arme de prédilection (arc long)
Environnement :	forêts tempérées (Demi-elfe : forêts tempérées) (Elfe aquatique : milieu aquatique tempéré) (Elfe des bois : forêts tempérées) (Elfe gris : montagnes tempérées) (Elfe sauvage : forêts chaudes)
Organisation sociale :	groupe (2-4), patrouille (11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou compagnie (30-100 plus 20% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)
Facteur de puissance :	1/2
Trésor :	normal
Alignement :	généralement chaotique bon (Elfe des bois : généralement neutre)
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	—

	<b>Drow, homme d'armes de niveau 1</b>
	<b>Humanoïde (elfe) de taille M</b>
Dés de vie :	1d8 (4 pv)
Initiative :	+1
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	16 (+1 Dex, +4 chemise de mailles, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte :	+1/+2
Attaque :	raprière (+3 corps à corps, 1d6+1/18-20); ou arbalète de poing (+2 distance, 1d4/19-20)
Attaque à outrance :	raprière (+3 corps à corps, 1d6+1/18-20); ou arbalète de poing (+2 distance, 1d4/19-20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	poison, pouvoirs magiques
Particularités :	résistance à la magie (12), traits des drows
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +2, Vol -1*
Caractéristiques :	For 13, Dex 13, Con 10, Int 12, Sag 9, Cha 10
Compétences :	Détection +3, Discrétion +0, Fouille +4, Perception auditive +2
Dons :	Arme de prédilection (raprière)
Environnement :	souterrains
Organisation sociale :	groupe (2-4), patrouille (5-8 plus 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 3-6) ou compagnie (20-50 plus 10% de non-combattants, 1 sergent de niveau 2 tous les 5 adultes, 2d4 lieutenants de niveau 6 et 1d4 capitaines de niveau 9)
Facteur de puissance :	1
Trésor :	normal
Alignement :	généralement neutre mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	—

## ELFE

Cet humanoïde est plus mince et plus petit qu'un humain. Il a la peau pâle, les cheveux sombres et les yeux verts. Sa tête légèrement allongée arbore des oreilles pointues. Il porte une armure décorée d'un motif de branches et de feuilles qu'on pourrait croire vivant plutôt que fabriqué.

Les elfes sont les gardiens des forêts. Naturellement distants, ils étudient la magie et l'art de l'escrime durant toute leur longue existence.

Ces humanoïdes mesurent environ 1,50 mètre pour un poids avoisinant les 50 kg. Ils se nourrissent de fruits, de céréales et, parfois, d'animaux qu'ils chassent. Ils ont un penchant pour les vêtements colorés, par-dessus lesquels ils portent généralement une grande cape verte et grise leur permettant de se fondre dans les bois.

Ils aiment tout ce qui est beau, depuis les bijoux jusqu'aux fleurs, en passant par les habits décorés et les outils de maître.

Tout comme les nains, ce sont des artisans d'exception, mais eux préfèrent travailler le bois et le métal plutôt que le métal et la pierre. Les objets qu'ils réalisent sont très prisés et nombre de communautés elfes se sont enrichies en vendant le produit de leur artisanat aux autres peuples.

Tous parlent la langue elfique, et la plupart connaissent également le commun et la langue sylvestre, commune à toutes les créatures de la forêt.

La plupart des elfes rencontrés en dehors de leur village sont des hommes d'armes. Le profil ci-dessus est celui d'un homme d'armes de niveau 1.

## COMBAT

Les elfes sont des combattants prudents, qui prennent le temps d'évaluer les forces et faiblesses de l'adversaire et d'étudier le champ de bataille. Embuscades, tirs d'élite et camouflage sont leurs trois atouts. Ils appliquent les tactiques de la guérilla, abattant leurs adversaires de loin et changeant de position avant d'être découverts, et répètent cette manœuvre

jusqu'à l'élimination de tous leurs ennemis. Leur préférence en matière d'armes va à l'arc long ou court, la raprière ou l'épée longue. Au corps à corps, ils ont un style aussi gracieux qu'efficace, fait d'enchaînements complexes qui sont un plaisir à contempler. Leurs magiciens utilisent souvent le sort sommeil, car ils savent pertinemment que celui-ci ne risque pas d'affecter leurs semblables.

**Traits des elfes (Ext).** Voici les traits raciaux des elfes.

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un elfe est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil. Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de type enchantement. \* N'est pas inclus dans les valeurs de sauvegarde du profil.
- Vision nocturne.
- Formation automatique au maniement de l'épée longue, de la raprière, de l'arc long (composite ou non) et de l'arc court (composite ou non).
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'ils passent à 1,50 mètre ou moins d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille pour le remarquer.
- Langues. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : draconien, gnoll, gnome, goblin, orque et sylvestre.
- Classe de prédilection. Magicien.
- Ajustement de niveau. +0.

L'homme d'armes elfe présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## LA SOCIÉTÉ DES ELFES

Les elfes pensent que l'indépendance et la liberté de chacun sont plus importantes que les structures rigides de la civilisation, ce qui explique qu'ils aient tendance à vivre et à se déplacer en petit comité. Les compagnies qu'ils

constituent ainsi obéissent plus ou moins à un noble, qui reçoit lui-même ses ordres d'un roi (lequel gouverne directement sa propre compagnie).

Les elfes vivent en harmonie avec la nature, construisant des camps temporaires qui se fondent dans la forêt (ou qui sont situés dans les branches des arbres, loin des regards indiscrets). Leur lieu d'habitation est souvent gardé par des animaux ou des aigles géants. Une communauté elfe comprend 20% de non-combattants, qui sont pour la plupart des enfants. La société elfique est égalitaire, il n'existe pas de répartition des rôles entre les sexes.

Leur longue durée de vie fait des elfes des êtres patients qui prennent plaisir à contempler la beauté durable de la nature. Les gains à court terme ne les intéressent pas. Ils attachent davantage d'importance à ce qui leur procurera du plaisir des années durant, comme par exemple les histoires, la musique, l'art et la danse. Mais la musique envoûtante et l'artisanat remarquable des elfes ne doivent pas faire oublier que ce sont également de redoutables combattants, déterminés à empêcher le Mal d'empiéter sur leurs forêts.

Ils ne mangent pas grand-chose et, même s'ils sont théoriquement omnivores, ils consomment davantage de fruits et légumes que de viande. Cela s'explique en partie en raison de leur affinité avec la nature (ils considèrent en effet que la nature souffre moins lorsqu'on arrache un légume que l'on a soi-même fait pousser que quand on tue un animal), mais aussi du fait que leur mode de vie itinérant s'accommode mieux d'une nourriture se conservant plus longtemps.

Le plus grand dieu des elfes est Corellon Larethian ; c'est lui qui les a créés et qui les protège.

## AUTRES RACES D'ELFES

La description précédente s'applique aux hauts-elfes, qui sont ceux que l'on rencontre le plus souvent. Mais il existe également cinq autres races d'elfes, en plus des demi-elfes, qui sont assez proches des elfes pour être inclus ici.

### Demi-elfes

Les demi-elfes ne constituent pas vraiment une race d'elfes, mais plutôt on les prend souvent pour des elfes. Ils peuvent avoir été bannis par leur communauté ou au contraire avoir été accueillis à bras ouverts par les humains ou les elfes, selon l'état des relations interraciales dans leur partie du monde. Ils héritent équitablement des gènes de chaque parent. Ainsi, un demi-elfe ayant pour mère une elfe aquatique aura la peau verdâtre, un autre dont le père est un drow aura la peau sombre et les cheveux presque blancs, etc.

**Traits des demi-elfes (Ext).** Voici les traits raciaux des demi-elfes.

- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un elfe est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de type enchantement.
- Vision nocturne.
- Bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Les demi-elfes sont incapables de détecter portes dissimulées et passages secrets rien qu'en passant à côté (ils doivent les chercher normalement).
- Bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie et Renseignement. Les demi-elfes s'entendent facilement dans n'importe quelle société. À la discrétion du MJ, ce bonus peut être annulé dans les régions où les demi-elfes sont malvus (comme dans un village humain reculé).
- Sang elfique. Les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Les demi-elfes sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les elfes que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux elfes.

- **Langues.** D'office : commun et elfe. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides).
- **Classe de prédilection.** Spécial. La classe la plus élevée d'un demi-elfe multi-classe n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX.
- Ajustement de niveau, +0.

### Elfes aquatiques

Cet humanoïde est plus mince et plus petit qu'un humain. Il a la peau d'une couleur argentée tirant sur le vert pâle et les cheveux vert émeraude. Ses oreilles sont pointues et ses pieds et mains sont partiellement palmés.

Les elfes aquatiques, ou elfes des mers, sont les cousins marins des elfes terrestres. Ils vivent au milieu des vagues et des profondeurs océaniques, en compagnie de créatures comme les dauphins et les baleines.

Ils combattent sous l'eau à l'aide de lances, de tridents et de filets.

La plupart des elfes aquatiques vénèrent Sashelas le Profond, dieu sous-marin du savoir et de la beauté.

**Traits des elfes aquatiques (Ext).** Les elfes aquatiques possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

- +2 en Dextérité, -2 en Intelligence. (Ces ajustements remplacent ceux des elfes hauts.)
- Les elfes aquatiques appartiennent au sous-type aquatique.
- La vitesse de base de nage d'un elfe aquatique est de 12 mètres.
- Branchies. Les elfes aquatiques peuvent survivre hors de l'eau pendant 1 heure par point de Constitution (passé ce délai, consultez les règles concernant l'asphyxie, page 302 du Guide du Maître).
- Vision nocturne exceptionnelle. Ils voient quatre fois plus loin que les humains (et non deux) dans des conditions de faible luminosité (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Ce trait remplace la vision nocturne des elfes hauts.
- **Classe de prédilection.** Guerrier. Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.

### Elfes des bois

Également connus sous le nom d'elfes sylvestres, les membres de cette race vivent au plus profond des forêts sauvages. Leurs cheveux sont blonds ou cuivrés et ils sont plus musclés que les autres elfes. Ils s'habillent dans des tons de verts et de bruns pour mieux se fondre dans leur habitat naturel. Leurs villages sont souvent gardés par des hiboux géants ou des léopards.

**Traits des elfes des bois**

**(Ext).** Les elfes des bois possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

- +2 en Force, -2 en Intelligence.
- **Classe de prédilection.** Rôdeur. Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.

### Elfes gris

Cet humanoïde est mince, mais presque aussi grand qu'un humain. Il a la peau pâle, les cheveux noirs et les oreilles pointues.



Haut-elfe



Ces elfes sont les plus nobles et les plus majestueux de tous. Leur taille est légèrement supérieure à la moyenne de leur race et ils ont la réputation d'être distants et arrogants (même vis-à-vis des autres elfes). Ils vivent en reclus, au sein de citadelles de montagne isolées, dans lesquelles seuls quelques étrangers triés sur le volet se voient accorder le droit d'entrer. Ils ont soit les cheveux argentés et les yeux ambrés soit les cheveux d'or clair et les yeux violiers. Ils apprécient particulièrement les vêtements blancs, jaunes, argentés ou dorés, sur lesquels ils ajoutent une cape pourpre ou bleu roi.

**Traits des elfes gris (Ext).** Les elfes gris possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts.

- +2 en Intelligence, -2 en Force.

## Elfes noirs (drows)

*Cet humanoïde est plus mince et plus petit qu'un humain. ■ la peau d'un noir de jais et les cheveux blancs.*

Les drows, ou elfes noirs, sont des êtres malfaisants et dépravés vivant dans les entrailles de la terre.

Leurs cheveux sont pâles, le blanc étant la couleur la plus répandue. Légèrement plus petits et plus minces que les autres elfes, ils ont les yeux rouge vif. Leur société matriarcale est contrôlée d'une main de fer par leurs prêtresses.

La divinité principale des drows est Lolth, la déesse-araignée. La classe de prêtresse est la classe de prédilection pour les femmes (celle de magicien le restant pour les hommes). Elles ont accès à deux des domaines suivants, au choix : Chaos, Destruction, Duperie, Mal.

Les drows utilisent fréquemment des flèches enduites de poison.

**Poison (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 13), effet initial : perte de connaissance pour 1 minute, effet secondaire : perte de connaissance pour 2d4 heures. Un drow dispose généralement de 1d4-1 doses de poison soporifique. Il l'enduit surtout sur ses flèches et ses carreaux d'arbalète, mais il peut aussi être utilisé sur une arme de corps à corps. Les drows ne sont cependant pas spécialement formés à l'utilisation du poison et risquent de s'empoisonner à chaque application. De plus, ce poison n'étant pas un effet magique, il affecte normalement les drows et les elfes en général.

**Traits des drows (Ext).** Les drows possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

- +2 en Intelligence, +2 en Charisme.
- Vision dans le noir sur 36 mètres. (Ce trait remplace la vision nocturne des elfes hauts).
- Résistance à la magie de 11 + niveaux de classe.
- Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques.
- **Pouvoirs magiques.** Lueur féérique, lumières dansantes et ténèbres 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe de l'elfe noir.
- Formation automatique au maniement de l'arbalète, de poing, de la rapière, de l'épée courte.
- **Vulnérabilité à la lumière (Ext).** Une exposition brutale à une vive lumière (telle que les rayons du soleil ou l'effet du sort lumière du jour) aveugle les drows pendant 1 round. Par la suite, ils sont l'éblouis tant qu'ils restent dans la zone illuminée.

• **Langues.** D'office : commun, commun des Profondeurs et elfe. Supplémentaires : abyssal, aquatique, draconien, gnome, goblin, kua-toa, langue des signes drow.

• **Classe de prédilection.** Magicien (hommes) ou prêtre (femmes). Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.

• Ajustement de niveau : +2.

L'homme d'armes drow présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

**Facteur de puissance.** Les drows dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global. Les drows dotés de niveaux de classe de PJ ont un FP égal à leur niveau global +1.

## Elfes sauvages

*Cet humanoïde est plus mince et plus petit qu'un humain. Il a la peau brune, les oreilles pointues et les cheveux noirs.*

Les elfes sauvages, ou grugachs, vivent selon un système tribal moins avancé que les autres.

Leurs cheveux vont du noir au châtain clair, des mèches argentées apparaissant avec l'âge. Ils confectionnent des vêtements simples à l'aide de peaux de bêtes et de feuilles. Même si les autres les traitent comme des sauvages, eux considèrent qu'ils sont les seuls vrais elfes. Ils disent que les autres ont perdu une partie de cette relation privilégiée qui les unissait à la nature quand ils se sont tournés d'abord vers le matériel. La classe de

prédilection de ces nomades est l'ensorceleur, même si beaucoup choisissent de devenir barbares.

**Traits des elfes sauvages (Ext).** Les elfes sauvages possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

• +2 en Dextérité, -2 en Intelligence. (Ces ajustements remplacent ceux des elfes hauts.)

• **Classe de prédilection.** Ensorceleur. Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.

Drow



## ENLACEUR

Créature magique de taille G

Dés de vie : 10d10+30 (85 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)

Classe d'armure : 24 (-1 taille, +1 Dex, +14 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +10/+18

Attaque : filaments (+11 contact à distance, fixation) ; ou morsure (+13 corps à corps, 2d6+6)

Attaque à outrance : 6 filaments (+11 contact à distance, fixation), morsure (+13 corps à corps, 2d6+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (15 m avec ses filaments)

Attaques spéciales : faiblesse, filaments, fixation

Particularités : immunité contre l'électricité, résistance à la magie (30), résistance au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu.

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +8

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 12,

Sag 16, Cha 12

Compétences : Détection +13, Discrétion +10,

Escalade +12, Perception auditive +13

Dons : Arme de prédilection (filaments), Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 12

Trésor : pas de pièces, 50 % de biens précieux (pierre uniquement), pas d'objets

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : 11-15 DV (taille G),

16-30 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cette créature ressemble à une stalagmite de 3 mètres de haut environ. Sa bouche gigantesque est dotée de nombreuses dents en cristal, ce qui signifie qu'il s'agit certainement d'un carnivore.

L'enlaceur est une créature abominable vivant dans les entrailles de la terre. Malfaisant à l'extrême, il est également bien plus intelligent que son aspect ne pourrait le laisser supposer.

Haut de 2,70 m environ et large de 0,90 m à 1,20 m à sa base, il se rétrécit peu à peu pour ne plus faire qu'une trentaine de centimètres de diamètre à son extrémité supérieure. Il pèse 1,1 tonne. La couleur et la température de l'enlaceur évoluent pour s'adapter à celles de la caverne où il se trouve.

L'enlaceur parle le terreux et le commun des Profondeurs.

## COMBAT

L'enlaceur chasse en restant absolument immobile, dans le but d'être pris pour une formation rocheuse. Sa science du mimétisme lui permet d'attaquer par surprise. Dès qu'il aperçoit une proie, il détend soudainement ses filaments et mord les créatures suffisamment proches de lui.

**Faiblesse (Ext).** Les filaments de l'enlaceur affaiblissent toutes les créatures qu'ils touchent. Quiconque rate un jet de Vigueur (DD 18) subit un affaiblissement temporaire de 2d8 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Filaments (Ext).** L'enlaceur entame généralement le combat en lançant ses filaments gluants en direction de ses proies. Il en possède jusqu'à six, qui peuvent frapper à 15 mètres de distance (pas de facteur de portée). Si l'un d'eux est tranché, il peut en développer un autre dès son tour de jeu suivant (action libre).

**Fixation (Ext).** Si l'enlaceur touche à l'aide de l'attaque précédente, le filament s'enroule autour de sa cible. Cela n'inflige pas le moindre dégât, mais l'enlaceur attire ensuite irrésistiblement la cible vers lui, au rythme de 3 mètres par round (sans provoquer d'attaque d'opportunité). Le prisonnier peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 23) ou un test de Force (DD 19). Ces DD sont liés à la Force, sachant que celui d'Évasion inclut un bonus racial de +4. Dès qu'il arrive à 3 mètres de l'enlaceur, celui-ci le mord avec un bonus de +4 au jet d'attaque (dans le même round).

Chaque filament a 10 points de vie et peut être pris pour cible par une tentative de destruction, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si le filament en question est fixé à une cible, l'enlaceur subit un malus de -4 au jet d'attaque opposé visant à résister à la tentative de destruction. Le fait de trancher l'un des filaments n'inflige pas davantage de dégâts au monstre.

**Compétences.** L'enlaceur bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion dans les environnements rocheux ou glacés.



## ESPRIT FOLLET

Les esprits follets sont des fées vivant à l'écart de la civilisation. Ils ne ménagent pas leurs efforts pour empêcher le Mal et la laideur de gagner leur environnement. La légende voudrait qu'ils ne meurent que des suites de maladies ou de leurs blessures.

### Combat

Les esprits follets se battent à l'aide de pouvoirs magiques et d'armes miniatures. Ils préfèrent les embuscades et la ruse à l'affrontement direct.

**Compétences.** Tous les esprits follets bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

### GRIG

Fée de taille TP

Dés de vie : 1/2d6+1 (2 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (médiocre)

Classe d'armure : 18 (+2 taille, +4 Dex, +2 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +0/-11

Attaque : épée courte (+6 corps à corps, 1d3-3/19-20); ou arc long (+6 distance, 1d4-3/x3)

Attaque à outrance : épée courte (+6 corps à corps, 1d3-3/19-20); ou arc long (+6 distance, 1d4-3/x3)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, violon

Particularités : réduction des dégâts (5/fer froid), résistance à la magie (17), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +1, Vol +3

Caractéristiques : For 5, Dex 18, Con 13, Int 10, Sag 13, Cha 14

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +4, Déplacement silencieux +8, Détection +3, Discrétion +16, Évasion +8, Fouille +2, Perception auditive +3, Représentation (instruments à cordes) +6, Saut +9

Dons : Attaque en finesse, Esquive (S)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : groupe (2-4), bande (6-11) ou tribu (20-80)

Facteur de puissance : 1

Trésor : pas de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 1-3 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : +3

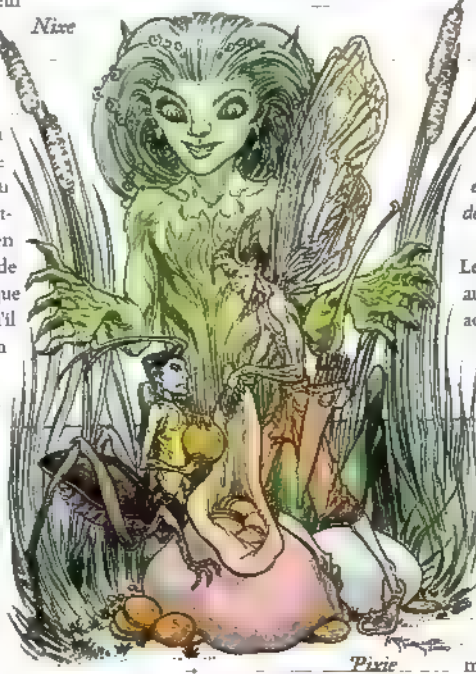
Cet être minuscule est pourvu de la tête, du torse et des bras d'un humanoïde, mais il a des ailes, des antennes et des pattes de criquet.

Le grig est un esprit follet espiègle, qui ne craint aucunement les créatures plus grandes que lui et adore leur jouer des tours. Parmi ses farces favorites : voler de la nourriture, faire s'effondrer les tentes des aventuriers, ou utiliser son pouvoir de ventriloquie pour faire croire que les objets parlent.

Le grig peut effectuer de grands bonds. Il a la peau bleu pâle et les cheveux verts. Ses pattes sont brunes et velues et il porte le plus souvent une tunique ou un gilet de couleur vive dont les boutons sont de minuscules gemmes.

Le grig mesure à peine 45 centimètres de haut et pèse 500 grammes environ.

Il parle le sylvestre, mais certains parlent également le commun.



Grig

Pixie



## Combat

Par rapport aux autres esprits follets, le grig est un féroce combattant. Ignorant ce qu'est la peur, il n'hésite pas à s'en prendre à des adversaires bien plus grands que lui, armé de sa dague et de son arc.

**Pouvoirs magiques.** *Déguisement*, *enchevêtrement* (DD 13), *invisibilité* (uniquement sur lui-même), *pyrotechnie* (DD 14) et *ventriloquie* (DD 13), 3 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Violon (Sur).** Au sein de chaque troupe, un grig possède un violon à sa taille. Dès qu'il en joue, quiconque se trouve dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 12) pour ne pas être affecté par l'équivalent de danse irrésistible d'Otto (l'effet se poursuit tant que le grig joue). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** Le grig bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Saut. \* Il jouit également d'un bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux quand il se trouve en forêt.

## NIXE

Fée (aquatique) de taille P

Dés de vie : 1d6 (3 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +3 Dex), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +0/-6

Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d4-2/19-20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : épée courte (+4 corps à corps, 1d4-2/19-20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *charme-personne*

Particularités : *amphibie*, *empathie sauvage*, réduction des dégâts (5/fer froid), résistance à la magie (16), *respiration aquatique*, *vision nocturne*

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +0, Vol +3

Caractéristiques : For 7, Dex 16, Con 11, Int 12, Sag 13, Cha 18

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +5, Bluff +8, Détection +6,

Discretion +7, Dressage +8, Évasion +6, Fouille +3, Natation +6,

Perception auditive +6, Psychologie +5, Représentation (chant) +7

Dons : Attaque en finesse, Esquive (S)

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : groupe (2-4), bande (6-11) ou tribu (20-80)

Facteur de puissance : 1

Trésor : pas de pièces, 50 % de biens précieux (pierre ou métal uniquement), 50 % d'objets (pas de parchemins)

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 2-3 DV (taille P)

Ajustement de niveau : +3

Cette créature ressemble en quelque sorte à un petit elfe. Elle a les mains et les pieds palmés, la peau verte, les oreilles pointues et de grands yeux argentés.

La nixe est un esprit follet aquatique vivant dans les lacs et autres plans d'eau qui n'ont pas souffert de la proximité de l'homme ou d'autres humanoïdes. Plus sauvage encore que les autres esprits follets, elle se montre souvent soupçonneuse et hostile à l'égard des étrangers.

Souvent mince et séduisante, elle a une peau vert pâle couverte de fines écailles et des cheveux vert sombre. Les femelles ornent généralement leurs cheveux de coquillages et de perles ; elles portent une sorte de paréo fait d'algues colorées. Quant aux mâles, ils sont uniquement vêtus d'un pagne de même matière. Elle peut s'aventurer sur la terre ferme, mais préfère ne pas quitter son plan d'eau.

La nixe mesure environ 1,20 mètre de haut, pour un poids de 42 kilos.

Elle parle l'aquatique et le sylvestre, mais certaines parlent également le commun.

## Combat

La nixe utilise son pouvoir de *charme-personne* pour éviter les combats. Elle ne se bat que si elle n'a pas d'autre solution pour se défendre ou pour protéger son territoire.

**Charme-personne (Mag).** Trois fois par jour, la nixe peut user de *charme-personne*, comme le sort du même niveau (4 de lanceur de sorts). La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être *charmée* pendant 24 heures. En cas d'échec, la créature est chargée d'effectuer de gros travaux pour la communauté ou de garder les environs. Peu avant la fin du *charme*, la nixe qui l'a *charmé* la ramène à la surface et lui ordonne de partir sans se retourner. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Amphibie (Ext).** Bien que les nixes soient des créatures aquatiques, elles peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

**Empathie sauvage (Ext).** Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de druide d'*empathie sauvage*, si ce n'est que la nixe bénéficie d'un bonus racial de +6 au test.

**Respiration aquatique (Mag).** Une fois par jour, la nixe peut user de *respiration aquatique*, comme le sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts). Le plus souvent, elle l'utilise sur une créature *charmée*, puisque elle-même n'en a pas besoin.

**Compétences.** La nixe bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même si elle est *disgracie* ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

\* Dans l'eau, elle bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests de Discretion.

## PIXIE

Fée de taille P

Dés de vie : 1d6 (3 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +4 Dex, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-6

Attaque : épée courte (+5 corps à corps, 1d4-2/19-20) ; ou arc long (+5 distance, 1d6-2/x3)

Attaque à outrance : épée courte (+5 corps à corps, 1d4-2/19-20) ; ou arc long (+5 distance, 1d6-2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, flèches spéciales

Particularités : *invisibilité suprême*, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance à la magie (15), *vision nocturne*

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +0, Vol +4

Caractéristiques : For 7, Dex 18, Con 11, Int 16, Sag 15, Cha 16

Compétences : Bluff +7, Concentration +4, Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discretion +8, Équitation +8, Évasion +8, Fouille +9,

Perception auditive +8, Psychologie +6

Dons : Attaque en finesse, Esquive (S)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : groupe (2-4), bande (6-11) ou tribu (20-80)

Facteur de puissance : 4 (S avec danse irrésistible d'Otto)

Trésor : pas de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 2-3 DV (taille P)

Ajustement de niveau : +4 (+6 avec danse irrésistible d'Otto)

Cette créature ressemble à un elfe en miniature, si ce n'est que ses oreilles sont plus longues et que des ailes de libellule poussent dans son dos.

Le pixie est un être espiègle qui aime perdre les voyageurs en forêt. Mais il peut devenir redoutable si des créatures malfaisantes tentent d'envahir son territoire.

Il adore tout particulièrement prendre les possessions des avarés par la ruse. Les trésors n'ont pas le moindre intérêt pour lui, si ce n'est qu'ils lui servent d'appât pour jouer des tours aux individus cupides. Si sa victime ne se laisse pas attirer par les richesses exhibées et montre qu'elle a le sens de l'humour, le pixie peut la récompenser en lui offrant de choisir parmi ses propres possessions.

Le pixie porte des vêtements bigarrés, qui comprennent souvent une casquette et des poulaines.

Il fait environ 75 centimètres de haut et pèse dans les 15 kilos.

Les pixies parlent le sylvestre et le commun, voire d'autres langues.

## Combat

Bien qu'il puisse paraître insouciant, le pixie sait se montrer féroce avec les intrus et les créatures malfaisantes. Il sait tirer le meilleur parti de son invisibilité et de ses autres pouvoirs.

### Flèches spéciales (Ext.)

Le pixie emploie parfois des flèches qui n'infligent pas de dégâts, mais peuvent provoquer une perte de mémoire chez la cible ou la plonger dans le sommeil.

**Perte de mémoire.** La créature touchée par la flèche doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas perdre la mémoire. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2. La victime conserve ses compétences, ses langues et ses aptitudes de classe, mais perd tout le reste jusqu'à ce qu'elle bénéficie d'un sort tel que *guérison suprême*, *souhait limité*, *souhait ou miracle*.

**Sommeil.** Quel que soit le nombre de ses dés de vie, toute cible touchée par cette flèche doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *sommeil*. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2.

**Pouvoirs magiques.** *Confusion mineure* (DD 14), *détection de la Loi*, *détection de pensées* (DD 15), *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *dissipation de la magie*, *onchevêtement* (DD 14), *image permanente* (DD 19, éléments visuels et auditifs uniquement), *lumières dansantes* et *métamorphose* (uniquement sur lui-même), 1 fois par jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Un pixie sur dix peut également jeter *danse irrésistible d'Otto*, 1 fois par jour (niveau 8 de lanceur de sorts).

**Invisibilité suprême (Sur).** Le pixie reste invisible même quand il attaque. Ce pouvoir fonctionne en permanence, mais le pixie peut l'arrêter (ou le réactiver) à tout moment (action libre).

## Personnages pixies

Un personnage pixie échange son DV de fée contre son premier niveau de classe. Ainsi, un ensorceleur pixie de niveau 1 a 1d4 points de vie, un bonus de base à l'attaque de +0, les bonus de base aux sauvegardes d'un ensorceleur, et les points de compétence et compétences de classe d'un ensorceleur.

Voici les traits raciaux des personnages pixies :

- -4 en Force, +8 en Dextérité, +6 en Intelligence, +4 en Sagesse et +6 en Charisme.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un pixie est de 6 mètres. Il dispose également d'une vitesse en vol de 18 mètres (bonne).
- Vision nocturne.
- Compétences raciales. Un personnage pixie bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Dons raciaux. Un personnage pixie gagne Esquive en qualité de don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Pouvoirs magiques.
- Particularités (voir ci-dessus). Invisibilité suprême, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance à la magie (15 + niveaux de classe).
- Langues. D'office : commun, sylvestre. Supplémentaires : elfe, gnome, halfelin.
- Classe de prédilection. Ensorceleur.



Etrangleur

• Ajustement de niveau. +4 (+6 s'il peut lancer *danse irrésistible d'Otto*).

## ÉTRANGLEUR

**Aberration de taille P**

**Dés de vie :** 3d8+3 (16 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), escalade 3 m

**Classe d'armure :** 17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +2/+5

**Attaque :** tentacule (+6 corps à corps, 1d3+3)

**Attaque à outrance :** 2 tentacules (+6 corps à corps, 1d3+3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** constriction (1d3+3), étreinte

**Particularités :** vision dans le noir (18 m), vivacité

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +2, Vol +4

**Caractéristiques :** For 16, Dex 14, Con 13, Int 4, Sag 13, Cha 7

**Compétences :** Déplacement silencieux +6,

Discrétion +10, Escalade +13

**Dons :** Discrét, Réflexes surhumains, Science de l'initiative<sup>6</sup>

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** 4-6 DV (taille P), 7-12 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

*A un coin de la pièce, près du plafond, est perchée une créature ressemblant à un halfelin nu à la peau tachetée, mais ses bras et jambes sont démesurément longs et souples. Il émet un sifflement, découvrant ses larges crocs, juste avant de projeter l'un de ses bras comme un fouet.*

Ce prédateur particulièrement sournois vit sous terre et attaque tout ce qui passe à sa portée.

Le crâne, la colonne vertébrale et le torse de l'étrangleur montrent une ossature normale, mais ses membres sont en réalité des tentacules cartilagineux articulés en de nombreux points. C'est pour cette raison qu'il a toujours les jambes arquées et que ses déplacements semblent étonnamment fluides. Ses paumes et ses plantes de pied sont tapissées d'une multitude de petites pointes lui permettant de s'agripper à n'importe quelle surface, ou presque. Il pèse un peu plus de 15 kg.

Ce monstre ne parle que le commun des Profondeurs.

## COMBAT

L'étrangleur aime se poster au plafond, au niveau des escaliers, des arches ou des intersections de couloirs, mais aussi au-dessus des puits. De cette manière, il n'a plus qu'à tendre les tentacules pour prendre ses proies par surprise.

Il attaque les créatures de n'importe quelle taille ou presque, mais préfère celles qui sont isolées et au moins de taille P. S'il a vraiment faim, il peut tenter de s'en prendre à plusieurs adversaires en même temps mais, dans ce cas, il attend le passage du dernier membre du groupe afin de ne pas se faire remarquer par les autres.

Ce monstre sournois ne sait pas refuser la nourriture qui lui est proposée. Des aventuriers le remarquant avant qu'il n'attaque peuvent l'amadouer en lui offrant à manger, puis lui poser des questions sur les environs.



**Constriction (Ext).** Chaque fois qu'il remporte un test de lutte contre une créature de taille G ou moins, l'étrangleur inflige 1d3+3 points de dégâts. Comme il attrape sa proie par le cou, celle-ci ne peut plus parler ni lancer de sorts à composantes verbales.

**Étreinte (Ext).** Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, l'étrangleur doit réussir une attaque de tentacule sur une créature de taille G ou moins. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction. L'étrangleur reçoit un bonus racial de +4 sur les tests de lutte, qui est déjà inclus dans son profil.

**Vivacité (Sur).** Bien qu'il ne soit pas particulièrement dextre, l'étrangleur montre une vivacité stupéfiante. Il a droit à une action simple ou de mouvement supplémentaire lors de son tour de jeu, à chaque round.

**Compétences.** L'étrangleur bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

## ETTERCAP

### Aberration de taille M

Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 9 m

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+2 ■ venin)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+2 et venin), 2 griffes (+3 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m



Ettercap

**Attaques spéciales :** toile, venin

**Particularités :** vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +4, Vol +6

**Caractéristiques :** For 14, Dex 17, Con 13, Int 6, Sag 15, Cha 8

**Compétences :** Artisanat (fabrication de pièges) +4, Détection +8, ...

Discretion +9, Escalade +10, Perception auditive +4

**Dons :** Attaques multiples, Vigueur surhumaine

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe mixte (1-2 plus 2-4 araignées monstrueuses de taille M)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** 6-7 DV (taille M), 8-15 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +4

Cette créature répugnante ressemble à un croisement entre un humain dégingandé ■ une araignée boursouflée. Elle a un abdomen d'abêse et des membres incroyablement minces. Elle ■ une tête d'araignée et des yeux noirs et bulbeux.

Bien qu'il ne soit guère intelligent, l'ettercap est un redoutable prédateur. Comme les araignées monstrueuses en compagnie desquelles on le trouve souvent, il est aussi doué pour traquer ses proies que pour leur tendre des pièges.

Rôdant perpétuellement dans l'ombre, c'est une créature solitaire qui ne vit que pour manger et se reproduire. Il s'installe fréquemment à proximité des voies fréquentées ou des sentiers utilisés par les animaux, car il sait qu'il y trouvera une nourriture abondante. Il aime tout particulièrement la chair des êtres vivants, et dévore souvent ses proies avant qu'elles soient mortes, une fois que l'action de son venin les rend incapables de bouger.

Ettercap adore les araignées, qu'il élève souvent comme d'autres élèvent des abeilles. De temps en temps, il est accompagné de quelques araignées monstrueuses, qui lui sont aussi loyales qu'un chien bien dressé envers son maître humain.

Un ettercap mesure 1,80 mètre et pèse environ 100 kg.

L'ettercap parle le commun.

## COMBAT

Ettercap n'est pas courageux, mais ses pièges judicieusement disposés lui permettent souvent de venir à bout de ses proies avant qu'elles aient le temps de dégainer leurs armes. S'il lui faut combattre, il le fait à l'aide de ses pattes griffues et de sa morsure venimeuse.

**Toile (Ext).** L'ettercap peut lancer jusqu'à 8 toiles par jour. Cette attaque est semblable au fait de lancer un filet, à quelques exceptions près : la toile ■ une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et elle n'est efficace que contre les créatures de taille M ou moins. La toile se fixe aux solides, interdisant toute possibilité de s'en défaire.

Une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer en réussissant un test d'Évasion (DD 13) ou de Force (DD 17). Les DD des deux tests sont liés à la Constitution et le second comprend un bonus racial de +4. La toile a ■ points de résistance, une solidité de 0 et le feu lui inflige des dégâts doublés.

L'ettercap peut également tendre des toiles verticales faisant entre 1,50 mètre et 18 mètres de côté. Généralement, il les positionne de manière à attraper les créatures volantes, mais il peut aussi les disposer pour piéger des proies évoluant au sol. Ces toiles sont tellement fines qu'il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour les remarquer. Les créatures qui se heurtent à cet obstacle se retrouvent engluées comme si l'ettercap les avait prises pour cible à l'aide des toiles qu'il projette. Si les prisonniers disposent d'une surface solide sur laquelle s'appuyer (sol, mur, arbre, etc.), ils bénéficient d'un bonus de +5 au test d'Évasion ou de Force (selon qu'ils essayent d'échapper à la toile ou de la déchirer).

Chaque carré de toile de 1,50 mètre de côté a 6 points de résistance, une solidité de 0 et le feu lui inflige des dégâts doublés.

L'ettercap peut évoluer sur ses toiles verticales à sa vitesse d'escalade. Il sait exactement où est n'importe quelle créature touchant la toile sur laquelle il se trouve.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Dextérité. Le DQ de sauvegarde est lié à la Constitution et comprend un bonus racial de +2.

**Compétences.** L'attercap bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests d'Artisanat (fabrication de pièges), Détection et de Discrétion. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

## ETTIN

Géant de taille G

Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 18 (-1 taille, -1 Dex, +7 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+17

Attaque : morgenstern (+12 corps à corps, 1d10+6) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+6)

Attaque à outrance : 2 morgensterns (+12/+7 corps à corps, 1d10+6) ; ou 2 javelines (+5 distance, 1d8+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : dissociation du combat à deux armes, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 23, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 11

Compétences : Détection +10, Fouille +1, Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : collines froides

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4), groupe mixte (1-2 plus 1-2 ours bruns), bande (3-5 plus 1-2 ours bruns) ou colonie (3-5 plus 1-2 ours bruns et 7-12 orques ou 9-16 gobelins)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +5

Cet imposant géant possède deux têtes aux traits porcins et à la mâchoire carrée d'où sortent deux canines évoquant des défenses de sanglier. Ses larges dents sont jaunâtres. Ses longs cheveux filasse sont aussi sales que le reste de la créature.

L'ettin, ou géant à deux têtes, est un chasseur surnois et imprévisible qui opère de nuit. Ses deux têtes lui permettent d'être extrêmement vigilant, ce qui explique qu'il soit fréquemment employé en qualité de garde ou d'éclaireur.

Sa peau va du rose au brun, mais il ne se lave jamais et l'incroyable couche de crasse qui le recouvre donne l'impression qu'il est gris (les ettins qui ne sentent pas horriblement mauvais se comptent sur les doigts de la main). À l'âge adulte, il mesure dans les 3,90 mètres pour un poids dépassant les 2,5 tonnes. Son espérance de vie est de l'ordre de 75 ans.

Il n'a pas de langage propre, mais parle un mélange d'orque, de goblin et de géant. Quiconque parle une de ses trois langues doit réussir un test d'Intelligence (DD 15) pour parvenir à communiquer avec un ettin (un test par information). Si la créature en parle deux, le DD tombe à 10, et à 5 si elle parle les trois langues. Malgré leur intelligence limitée, les ettins se comprennent sans la moindre difficulté, et un ettin solitaire tue souvent le temps en engageant une longue discussion entre ses deux têtes.

## COMBAT

Bien que l'ettin ne soit guère fûté, il sait faire preuve de ruse au combat. Il préfère tendre une embuscade à ses adversaires plutôt que de charger en terrain découvert. Une fois le combat engagé, il a tendance à se défendre furieusement jusqu'à ce que tous ses ennemis soient morts.

**Dissociation du combat à deux mains (Ext).** L'ettin se bat avec une morgenstern ou une javeline dans chaque main. Chacune de ses deux têtes contrôle un bras, ce qui fait qu'il ne subit pas de malus aux jets d'attaque et de dégâts quand il combat avec deux armes.

**Compétences.** Les deux têtes de l'ettin lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

## LA SOCIÉTÉ DES ETTINS

Les ettins aiment s'installer dans les régions montagneuses reculées. Ils vivent dans des cavernes profondes et obscures où règne une odeur presque insoutenable de déchets et de nourriture avariée. Ils tolèrent certaines autres créatures, comme par exemple les orques, si celles-ci peuvent leur être utiles d'une manière ou d'une autre. Sinon, ils appliquent violemment une politique isolationniste, exterminant tous les intrus sans se poser la moindre question.

Ils mènent souvent une existence solitaire, et les couples se défont quelques mois après la naissance de leur enfant. Les jeunes grandissent très rapidement ; huit à dix mois après la naissance, ils sont déjà capables de se débrouiller seuls.

Parfois, mais très rarement, un ettin particulièrement impressionnant parvient à regrouper quelques-uns de ses congénères sous ses ordres. Quand cela se produit, le groupe reste constitué tant que le chef reste invaincu. Par contre, toute défaite d'importance dissipe l'emprise qu'il avait sur les autres, et les ettins se dispersent alors, chacun retrouvant le mode de vie solitaire qui lui convient le mieux.

Les ettins s'intéressent peu aux richesses, mais ils sont assez malins pour comprendre que la plupart des autres créatures leur attachent de l'importance. Ils entassent les pièces et objets de valeur dans le seul but de louer

les services de gobelins ou d'orques. Ces humanoïdes moins puissants sont souvent chargés de disposer des pièges autour du repaire des ettins, ou encore d'aider ces derniers à repousser les attaques d'envergure.



Ettin

Gw



# FANTÔME

Un fantôme est le résidu spectral d'un être intelligent qui, pour une raison ou une autre, ne peut quitter totalement le plan Matériel après son décès.

Certains fantômes se contentent d'exister en se désintéressant des vivants, tandis que d'autres sont des esprits malfaisants haïssant toute forme de vie et cherchant à y mettre un terme par tous les moyens. Même s'ils peuvent être chassés ou détruits, ils se reconstituent toujours tant que l'on n'a pas trouvé pour quelle raison ils continuent d'exister.

La plupart du temps, les fantômes ressemblent fortement à ce qu'ils étaient de leur vivant, mais il arrive que leur forme spirituelle soit plus ou moins altérée. Certains ont l'air angéliques, d'autres sont des abominations dont les traits difformes montrent l'agonie permanente qui est le lot des morts-vivants. L'aspect d'un fantôme est souvent en rapport avec son alignement, mais ce n'est pas systématique. Et dans ce cas bien précis, il est très dangereux d'émettre des hypothèses sur l'entité que l'on a en face de soi.

Le comportement d'un fantôme correspond généralement à ce qu'il était de son vivant. Ainsi, l'esprit d'un avaré continuera sans doute d'accumuler les richesses, même s'il n'en a plus la moindre utilité. De la même manière, le fantôme est souvent lié à l'endroit où il est mort. Si l'avare de l'exemple était un marchand mort au cours d'un cambriolage, le fantôme pourrait hanter la boutique et terroriser ses nouveaux propriétaires. Notez toutefois que cette règle n'est pas absolue. De nombreux fantômes ne se reconnaissent pas la moindre attache.

## EXEMPLE DE FANTÔME

La créature translucide et un peu floue qui apparaît devant vous semble être un soldat ou un garde humain. Elle porte une armure lourde et un bouclier, mais vous pouvez voir à travers elle.

Dans l'exemple qui suit, la créature de base est un guerrier humain de niveau 5.

**Fantôme humain, guerrier de niveau 5**

**Mort-vivant (humanoïde altéré, intangible) de taille M**

Dés de vie : 5d12 (32 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : vol 9 m (parfaite) (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+1 Dex, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 11 ; ou 21 (+1 Dex, +8 harnois, +2 écu), contact 11, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +5/+8

Attaque : contact intangible (+6 corps à corps ou +8 contre les adversaires intangibles, 1d6 ou 1d6+3 contre les adversaires intangibles) ; ou épée bâtarde de maître (+10 corps à corps, 1d10+4/19-20) ; ou arc court de maître (+7 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : contact intangible (+6 corps à corps ou +8 contre les adversaires intangibles, 1d6 ou 1d6+3 contre les adversaires intangibles) ;

ou épée bâtarde de maître (+10 corps à corps, 1d10+4/19-20) ; ou arc

court de maître (+7 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : contact corrompteur, manifestation, possession maléfique

Particularités : intangible, mort-vivant, reconstitution, résistance au renvoi des morts-vivants (+4), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con —, Int 10, Sag 12, Cha 12

Compétences : Détection +11, Discrétion +1, Équitation +9, Escalade +1, Fouille —, Perception auditive +11

Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : quelconque

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +5

## Combat

Le jet de Volonté associé au pouvoir de possession maléfique de ce fantôme s'accompagne d'un DD de 16.

## CRÉATION DE FANTÔME

L'archétype acquis « fantôme » peut être associé à n'importe quelle créature appartenant à l'un des types

suyvants : aberration, animal, créature magique, dragon, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux ou plante.

La créature (appelée ci-après « créature de base ») doit avoir au moins 6

en Charisme.

Le fantôme conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

**Taille et type.** La créature change de type pour devenir un mort-vivant. Cependant, il ne faut pas recalculer son bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ou ses points de compétence. Elle prend le sous-type intangible. La taille est inchangée.

Dés de vie. Tous les dés de vie actuels et futurs deviennent des d12.

**Vitesse de déplacement.** Le fantôme acquiert une vitesse en vol de 9 mètres, sauf si la créature de base est capable de voler plus vite. Sa manœuvrabilité est parfaite.

**Classe d'armure.** L'armure naturelle reste la même que celle de la créature de base, mais elle n'est prise en compte qu'en cas de combat dans le plan Éthéré. En cas de manifestation physique du fantôme (voir ci-dessous), sa valeur d'armure naturelle est égale à +0, mais il bénéficie d'un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (minimum +1).

**Attaques.** Le fantôme conserve toutes les attaques de la créature de base, mais celles qui nécessitent un contact physique ne peuvent affecter que les adversaires éthérés.

**Dégâts.** En cas de combat dans le plan Éthéré, le fantôme inflige les dégâts correspondant aux attaques naturelles de la créature de base. Contre



les autres adversaires, il est incapable de se battre physiquement, mais peut utiliser ses attaques spéciales quand il se manifeste (voir ci-dessous).

**Attaques spéciales.** Le fantôme conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, même si celles qui nécessitent un contact physique ne peuvent affecter que les adversaires éthérés. Il gagne également le pouvoir de manifestation et entre une et trois attaques spéciales parmi les suivantes. Sauf indication contraire, le DD du jet de sauvegarde accompagnant l'utilisation de ses pouvoirs est égal à  $10 + 1/2$  DV du fantôme + le modificateur de Charisme du fantôme.

**Aspect terrifiant (Sur).** Toute créature vivante distante de 18 mètres ou moins et voyant le fantôme doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir immédiatement une diminution permanente de 1d4 points de Force, de 1d4 points de Dextérité et de 1d4 points de Constitution. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par ce pouvoir du fantôme pendant une journée entière.

**Contact corrompueur (Sur).** Lorsque le fantôme réussit une attaque de contact intangible sur une créature vivante, il lui inflige 1d6 points de dégâts. Contre les adversaires éthérés, il applique son modificateur de Force aux jets d'attaque et de dégâts. Contre un ennemi doté d'un corps physique, il applique son modificateur de Dextérité sur les jets d'attaque uniquement.

**Contact diminuant (Sur).** Lorsque le fantôme réussit une attaque de contact intangible sur une créature vivante, il lui inflige une diminution permanente de 1d4 points d'une caractéristique de son choix. Chaque attaque réussie lui permet de guérir de 5 points de dégâts. Contre les adversaires éthérés, il applique son modificateur de Force aux jets d'attaque uniquement. Contre un ennemi doté d'un corps physique, il applique son modificateur de Dextérité sur les jets d'attaque uniquement.

**Lamentation d'épouvante (Sur).** Le fantôme peut pousser un gémissement terrifiant dans le cadre d'une action simple. Toutes les créatures vivantes dans une étendue de 9 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas céder à la panique pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental, de type nécromancie. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent pas être affectées par les gémissements du fantôme pendant une journée entière.

**Manifestation (Sur).** Tous les fantômes possèdent ce pouvoir. Ils vivent dans le plan Éthéré et étant des entités éthérées, ils ne peuvent affecter le monde matériel, ni être affectés par ce qui s'y trouve. Quand ils se manifestent, ils entrent partiellement dans le plan Matériel et deviennent visibles mais restent intangibles. Un fantôme manifesté peut uniquement être blessé par d'autres créatures intangibles, des armes magiques ou des sorts, mais toute attaque de source tangible a 50% de chances de ne lui infliger aucun dégât. Il peut passer à travers les objets solides et ses propres attaques passent à travers les armures. Un fantôme manifesté ne fait aucun bruit.

Dans cet état, il est possible aux fantômes d'attaquer physiquement à l'aide de son attaque de contact ou d'une arme spectrale (voir Équipement de fantôme, ci-dessous). Ils restent dans le plan Éthéré, où ils ne sont pas intangibles. Ils peuvent être attaqués par les créatures se trouvant dans le plan Matériel ou le plan Éthéré. Leur intangibilité les protège des attaques du plan Matériel, mais pas de celles venant du plan Éthéré.

Quand un fantôme qui n'est pas manifesté lance un sort dans le plan Éthéré, sa magie reste sans effet contre les individus évoluant dans le plan Matériel ; par contre, elle affecte normalement ceux qui sont dans le plan Éthéré. Si le fantôme se manifeste, ses sorts continuent d'affecter les cibles se trouvant dans le plan Éthéré. Ils peuvent également affecter les créatures du plan Matériel, sauf dans le cas des sorts de contact (les sorts de contact d'un fantôme utilisant son pouvoir de manifestation ne fonctionnent pas contre les créatures dotées d'un corps physique).

Un fantôme est considéré comme étant originaire à la fois du plan Matériel et de plan Éthéré. Il ne prend pas le sous-type extraplanaire dans ces deux plans.

**Possession maléfique (Sur).** Une fois par round, un fantôme éthéré peut tenter de fusionner avec une créature évoluant dans le plan Matériel. L'effet de ce pouvoir est similaire à celui du sort possession (niveau de lanceur de sorts égal à 10 ou au nombre de DV du fantôme, si celui-ci est plus élevé), si ce n'est qu'il ne nécessite pas le moindre réceptacle. Pour utiliser ce pouvoir, le fantôme doit avoir activé son pouvoir de manifestation et tenter de pénétrer dans l'espace occupé par sa cible. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La victime a droit à un jet

de Volonté (DD 15 + modificateur de Charisme du fantôme) pour résister à cette attaque. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le pouvoir de possession maléfique du fantôme pendant une journée entière. Si elle échoue, le fantôme disparaît dans le corps de sa cible.

**Regard corrompueur (Sur).** D'un seul regard, le fantôme peut flétrir les chairs de toute créature vivante distante de 9 mètres ou moins. Quiconque croise le regard du mort-vivant doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas encaisser 2d10 points de dégâts et subir une diminution permanente de 1d4 points de Charisme.

**Télékinésie (Sur).** Le fantôme peut faire appel à ce pouvoir par une action simple (niveau de lanceur de sorts égal à 12 ou à son nombre de DV si celui-ci est plus élevé). Après avoir utilisé ce pouvoir, le fantôme doit attendre 1d4 rounds avant de s'en servir à nouveau.

**Particularités.** Le fantôme conserve toutes les particularités de la créature de base, plus les suivantes.

**Reconstitution (Sur).** Dans la plupart des cas, il est très difficile de détruire un fantôme au combat, pour la simple raison que le mort-vivant « détruit » se reconstitue presque toujours de lui-même au bout de 2d4 jours. Même les sorts les plus puissants n'offrent souvent qu'une solution temporaire. Un fantôme détruit revient au lieu qu'il hante s'il réussit un test de niveau ( $1d20 +$  nombre de DV du fantôme) de DD 16. La seule façon de se débarrasser définitivement d'un fantôme consiste à comprendre pourquoi il est là et à régler le problème qui l'empêche de trouver le repos. La raison de son existence et le moyen d'y mettre un terme varient avec chaque fantôme ; d'importantes recherches peuvent s'avérer nécessaires pour les découvrir.

**Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext).** Le fantôme bénéficie d'une résistance au renvoi de +4.

**Caractéristiques.** Comme la créature de base, sauf que le fantôme n'a pas de valeur de Constitution et que sa valeur de Charisme augmente de +4.

**Compétences.** Le fantôme bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection, Discrétion, Fouille et Perception auditive. Sinon, comme la créature de base.

**Environnement.** Quelconque, souvent comme la créature de base.

**Organisation sociale.** Solitaire, groupe (2-5) ou bande (7-12).

**Facteur de puissance.** Comme la créature de base +2.

**Trésor.** Aucun.

**Alignement.** Quelconque.

**Ajustement de niveau.** Comme la créature de base +5.

## Équipement de fantôme

Quand un fantôme se forme, tout son équipement devient éthéré en même temps que lui. De plus, il conserve 2d4 objets qui étaient particulièrement importants pour lui de son vivant (à condition qu'ils ne soient pas entre les mains d'une autre créature). L'équipement fonctionne normalement dans le plan Éthéré. Par contre, dans le plan Matériel, il passe au travers des solides et des êtres de chair et de sang sans les affecter. Lorsque le fantôme est manifesté, les armes magiques bénéficiant d'un bonus au moins égal à +1 peuvent blesser les créatures matérielles, mais ont 50% de chances de n'infliger aucun dégât, de la même façon que le fantôme peut lui aussi être touché par les armes magiques.

Les objets restent à l'endroit où le fantôme est mort, de même que sa dépouille. Si une autre créature se saisit de l'un des objets, l'équivalent éthéré possédé par le fantôme disparaît aussitôt. Cela met invariablement le mort-vivant dans une rage folle, et il fait tout son possible pour récupérer l'objet (c'est-à-dire faire en sorte que le voleur le ramène où il l'a pris).

## FÉLIN MARIN

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 6d10+18 (51 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases), nage 12 m

**Classe d'armure :** 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/Intte :** +6/+14

**Attaque :** griffes (+9 corps à corps, 1d6+4)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+4 corps à corps, 1d8+2)





Félin marin

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : éventration (2d6+6)  
 Particularités : odorat, retenir son souffle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne  
 Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +5  
 Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 10  
 Compétences : Détection +7, Natation +12, Perception auditive +8  
 Dons : Endurance, Vigilance, Volonté de fer  
 Environnement : milieux aquatiques tempérés  
 Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (5-12)  
 Facteur de puissance : 4  
 Trésor : aucun  
 Alignement : toujours neutre  
 Évolution possible : 7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)  
 Ajustement de niveau : —

Cette créature a le corps d'un marsovin ou d'un petit cétacé, ainsi qu'une tête et des pattes léonines. Une collerette de poils soyeux court du sommet de son crâne aux nageoires de sa queue.

Le félin marin est un redoutable prédateur aquatique.

Il vit dans les eaux côtières peu profondes, constituant son repaire dans les cavernes sous-marines et les épaves de navires. Il se nourrit de poisson, de mammifères marins, d'oiseaux et de tout ce qu'il parvient à capturer.

Il défend farouchement son territoire, s'en prenant à toute créature qui ose s'y aventurer, quelle que soit sa taille. Ses principaux ennemis sont les requins et il fait tout son possible pour se débarrasser de

cette nuisance. Parfois, des félins marins se rassemblent pendant quelque temps pour se charger d'intrus particulièrement dangereux ou tenaces. Dans ce cas, leur organisation n'est pas sans rappeler celle des lions terrestres.

Un félin marin typique mesure 3,60 mètres de long et pèse 400 kilos.

## COMBAT

Les félins marins attaquent à vue, que ce soit pour chasser ou pour défendre leur territoire. Ils profitent de leurs griffes et de leurs dents pour agripper puis éventrer leur proie. Ils font montre d'un courage immense et combattent toujours jusqu'à la mort, quelle que soit la taille de leurs ennemis. Couples et troupes de félins marins attaquent de concert, tentant d'user leur adversaire jusqu'à ce que l'un d'eux parvienne à l'achever.

**Éventration (Ext).** Un félin marin qui touche à l'aide de ses deux attaques de griffes lacère littéralement son adversaire, ce qui lui inflige 2d6+6 points de dégâts supplémentaires.

**Retenir son souffle.** Un félin marin peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à six fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

**Compétences.** Le félin marin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distraité ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## FEU FOLLET

Aberration (Air) de taille P  
 Dés de vie : 9d8 (40 pv)  
 Initiative : +13  
 Vitesse de déplacement : vol 15 m (parfaite) (10 cases)  
 Classe d'armure : 29 (+1 taille, +9 Dex, +9 parade), contact 29, pris au dépourvu 20  
 Attaque de base/lutte : +6/-3  
 Attaque : décharge électrique (+16 contact au corps à corps, 2d8 électricité)  
 Attaque à outrance : décharge électrique (+16 contact au corps à corps, 2d8 électricité)  
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : —  
 Particularités : immunité contre les sorts, invisibilité naturelle, vision dans le noir (18 m)  
 Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +3, Vol +9

Caractéristiques : For 1, Dex 29, Con 10, Int 15, Sag 16, Cha 12

Compétences : Bluff +13, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +17, Diplomatie +3, Escouille +14, Intimidation +3, Perception auditive +17, Survie +3 (+5 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en finesse (S), Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)

Facteur de puissance : 4

Trésor : 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : 10-18 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

Cette créature ressemble à un globe de lumière.

Le feu follet est une créature malfaisante qui se nourrit des émotions négatives associées à l'horreur, à la peur panique et à la mort. Il prend grand plaisir à amener les



Feu follet

voyageurs dans des endroits dangereux, puis à se repaître de leurs émotions.

Ce monstre peut être blanc, jaune, vert ou bleu. De loin, il est aisé de le prendre pour une lanterne allumée, surtout dans les marais embrumés où il réside.

Ce globe de vapeur semi-solide fait une trentaine de centimètres de diamètre pour un poids de 1,5 kilo. La luminosité qu'il dégage éclaire autant qu'une torche.

Le feu follet parle le commun et l'aérien. Bien que ne possédant pas de cordes vocales, il peut s'exprimer d'une voix fantomatique pour peu qu'il modifie les vibrations qu'il émet.

## COMBAT

Généralement, le feu follet évite l'affrontement direct, préférant semer la confusion dans l'esprit des aventuriers et les attirer de-ci de-là, jusqu'à les amener dans un endroit dangereux (comme des sables mouvants). S'il est obligé de se battre, il le fait en émettant de petites décharges électriques correspondant à des attaques de contact au corps à corps.

### Immunité contre les sorts (Ext.)

Le feu follet est immunisé contre la plupart des sorts et pouvoirs magiques qui autorisent un test de résistance à la magie, exception faite de *déda* et *projetile magique*.

### Invisibilité naturelle (Ext.)

Un feu follet surpris ou effrayé peut éteindre la lueur qu'il émet, ce qui le rend instantanément invisible (comme s'il utilisait le sort *invisibilité*).

## Flagelleur mental

# FLAGELLEUR MENTAL

Ce monstre étrange n'est que vaguement humanoïde. Il fait la taille d'un humain, mais sa peau mauve couverte d'une fine couche de mucus glacé a la consistance du caoutchouc. Sa tête fait penser à une petite pieuvre à quatre tentacules, rendue plus horrible encore par ses yeux blancs démesurés.

Le flagelleur mental, ou illithid, est un être tellement puissant, retors et diabolique que tous les habitants des Profondeurs le redoutent. Il a le pouvoir d'imposer sa volonté aux autres et de leur arracher le cerveau.

Sa bouche, qui ressemble à celle d'une lamproie, laisse échapper en permanence une salive huileuse, quand elle ne suce pas la cervelle de la dernière victime (vivante) de ce monstre.

En plus d'être très intelligent, totalement malfaisant et sadique, le flagelleur mental est également égocentrique à l'extrême. Si un combat tourne à son désavantage, il fuit aussitôt, sans se préoccuper un seul instant de ses semblables ou de ses serveurs.

Le flagelleur mental mesure et pèse autant qu'un humain.

Il parle le commun des Profondeurs, mais préfère communiquer par télépathie.

## COMBAT

L'illithid préfère combattre de loin pour tirer le meilleur parti de ses facultés psioniques et de sa **décharge mentale**. S'il se retrouve au contact, il frappe à l'aide des tentacules qui entourent sa **bouche**.

### Flagelleur mental

Aberration de taille M

Dés de vie :	8d8+8 (44 pv)
Initiative :	+6
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+6/+7
Attaque :	tentacule (+8 corps à corps, 1d4+1)
Attaque à outrance :	4 tentacules (+8 corps à corps, 1d4+1)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	décervelage, <i>décharge mentale</i> , étreinte, facultés psioniques
Particularités :	résistance à la magie (25), télépathie (30 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +3, Vol +9
Caractéristiques :	For 12, Dex 14, Con 12, Int 19, Sag 17, Cha 17
Compétences :	Bluff +11, Concentration +11, Connaissances (au choix) +12, Déguisement +3 (+5 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +10, Détection +11, Diplomatie +7, Discrétion +10, Intimidation +9, Perception auditive +11, Psychologie +7
Dons :	Attaque en finesse, Magie de guerre, Science de l'initiative
Environnement :	souterrains
Organisation sociale :	solitaire, paire, inquisition (3-5) ou culte (3-5 plus 6-10 torves)
Facteur de puissance :	■
Trésor :	normal (x2)
Alignement :	généralement loyal mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+7

### Flagelleur mental, ensorceleur de niveau 9

Aberration de taille M

Dés de vie :	8d8+24 plus 9d4+27 (109 pv)
Initiative :	+8
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	24 (+4 Dex, +3 naturelle, +5 chemise de mailles en mithral +1, +2 anneau de protection +2), contact 16, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+10/+10
Attaque :	tentacule (+15 corps à corps, 1d4)
Attaque à outrance :	4 tentacules (+15 corps à corps, 1d4)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	décervelage, <i>décharge mentale</i> , étreinte, facultés psioniques, sorts
Particularités :	résistance à la magie (34), télépathie (30 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +8, Vol +16
Caractéristiques :	For 10, Dex 18, Con 16, Int 18, Sag 18, Cha 24
Compétences :	Art de la magie +13, Artisanat (alchimie) +13, Bluff +14, Concentration +22, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (plans) +15, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +11, Détection +13, Diplomatie +11, Discrétion +11, Intimidation +21, Perception auditive +13, Survie +4 (+6 plans)
Dons :	Arme de prédilection (tentacule), Attaque en finesse, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement :	souterrains
Organisation sociale :	solitaire, inquisition (1 plus 2-4 flagelleurs mentaux) ou culte (2 plus 2-4 flagelleurs mentaux et 6-10 torves)
Facteur de puissance :	17
Trésor :	normal (x2) (ce qui inclut anneau de protection +2, chemise de mailles en mithral +1 et cape de Charisme +2)
Alignement :	généralement loyal mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+7



**Décervelage (Extr).** Si le flagelleur mental commence son tour de jeu avec ses quatre tentacules fixés autour du crâne d'une créature et s'il remporte un test de lutte opposé, il extrait brutalement le cerveau de sa victime, la tuant sur le coup. Ce pouvoir est sans effet contre les créatures artificielles, les élémentaires, les morts-vivants, les plantes et les vases. Il ne tue pas sur... **Ensorcelleur illithid.** le coup les créatures multicéphales (ertins, hydres, etc.).

**Décharge mentale (Mag).** Cette attaque prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être étourdies pendant 3d4 rounds. Le flagelleur mental se sert de ce pouvoir pour chasser ; ainsi, il peut tranquillement se repaître de la cervelle de ses proies étourdies. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort de 4<sup>e</sup> niveau.

**Étreinte (Extr).** Pour utiliser ce pouvoir, l'illithid doit réussir une attaque de tentacule contre une créature de taille P, M ou G. Il peut engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il parvient à assurer sa prise, son tentacule se fixe au crâne de sa proie. Le flagelleur mental peut également attaquer une créature de taille TG ou supérieure, mais seulement s'il arrive à se porter au niveau de la tête de celle-ci.

Une fois que le flagelleur mental a agrippé une proie, il fixe tous ses tentacules restants en remportant un test de lutte. Son adversaire peut tenter de se dégager en remportant le test de lutte (ou un test d'Évasion opposé au test de lutte de l'illithid), mais le flagelleur mental bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 par tentacule fixé au crâne de sa victime au début du tour de jeu de cette dernière.

**Facultés psioniques (Mag).** Changement de plan, charme-monstre (DD 17), détection de pensées (DD 15), lévitation et suggestion (DD 16), à volonté. Tous ces pouvoirs sont jetés comme par un lanceur de sorts de niveau 8. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Télépathie (Sur).** L'illithid peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).

## ENSORCELEUR ILLITHID

Bien que de nombreux flagelleurs mentaux entament une carrière de magicien et empruntent la voie de la discipline, certains des illithids les plus craints sont en réalité des ensorceleurs, pour lesquels la maîtrise de la magie est quasi instinctive.

### Combat

Les DD de sauvegarde de cet ensorceleur illithid ont été ajustés en fonction de sa valeur de Charisme et sont donc les suivants : décharge mentale (DD 21), charme-monstre (DD 21), détection de pensées (DD 19) et suggestion (DD 20). Il utilise ses sorts pour se protéger (armure de mage, invisibilité suprême, peau de pierre et résistance aux énergies destructives), pour améliorer son efficacité au combat (détection de l'invisibilité et rapidité) et, enfin, pour seconder ses attaques naturelles (idiotie, rayon d'épuisement et suggestion).

**Exemple de sorts d'ensorcelleur connus (6/8/8/8/5 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort, risque d'échec des sorts profanes de 10 %).** 0 – destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébètement, illumination, lecture de la magie, lumière, signature magique, son imaginaire ; 1<sup>er</sup> – armure de mage, contact glacial, décharge électrique, projectile magique, rayon affaiblissant ; 2<sup>e</sup> – détection de l'invisibilité, idiotie, image imparfaite, résistance aux énergies destructives ; 3<sup>e</sup> – rapidité, rayon d'épuisement, vol ; 4<sup>e</sup> – invisibilité suprême, peau de pierre.

## LA SOCIÉTÉ DES FLAGELLEURS MENTAUX

Les illithids vivent dans des cirés souterraines pouvant regrouper de 200 à 2 000 habitants, chacun d'eux ayant un minimum de deux esclaves. Ces derniers obéissent à leur maître sans poser la moindre question. Le cœur de la communauté est le cerveau des vénérables, le bassin de fluide cervical contenant la matière grise de tous les flagelleurs mentaux décédés.

Même si ces créatures s'affrontent sans cesse pour s'imposer les unes aux autres, elles peuvent œuvrer de concert si elles y trouvent leur intérêt. De petits groupes de flagelleurs mentaux (qui ont pour nom « inquisitions ») se forment souvent pour percer à jour des secrets aussi obscurs que terribles. D'une certaine façon, une inquisition d'illithids n'est pas sans rappeler un groupe d'aventuriers, puisque tous les membres qui la constituent apportent leurs connaissances et leurs aptitudes au groupe.

Lorsqu'une tâche est trop ardue pour une inquisition, les flagelleurs mentaux forment un culte. Ce groupe est dirigé par deux illithids, qui s'affrontent en permanence pour prendre l'ascendance sur l'autre.

## PERSONNAGES ILLITHIDS

La plupart des flagelleurs mentaux dotés de niveaux de classe sont des magiciens ou des ensorceleurs. Voici les traits raciaux des personnages illithids :

- +2 en Force, +4 en Dextérité, +2 en Constitution, +8 en Intelligence, +6 en Sagesse, +6 en Charisme.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un flagelleur mental est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Le flagelleur mental débute avec huit niveaux d'aberration, ce qui lui confère 8d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +6 et les bonus de base aux sauvegardes

suivants : Réf +2, Vig +2 et Vol +6.

- Compétences raciales. Les niveaux d'aberration de l'illithid lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 11 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences de classe sont : Bluff, Concentration, Connaissances (au choix), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Intimidation et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les dés de vie d'aberration du flagelleur mental lui confèrent trois dons.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- Armes naturelles. 4 tentacules (1d4).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Décervelage, décharge mentale, étreinte et facultés psioniques.
- Particularités (voir ci-dessus). Résistance à la magie (25 + niveaux de classe), télépathie (30 m).
- Langues. D'office : commun et commun des Profondeurs. Supplémentaires : abyssal, aquatique, draconien, elfe, gnome, infernal, nain, terreux.
- Classe de prédilection. Magicien.
- Ajustement de niveau. +7.

### Tactique round par round

Bénéficiant de pouvoirs magiques, le flagelleur mental est le plus efficace à distance.

**Avant le combat.** Détection de pensées pour en apprendre plus au sujet de ses adversaires et évaluer les menaces potentielles. Les créatures les plus intelligentes sont également les plus dangereuses, les autres n'étant que des pions et proies potentielles.

#### Round 1. Décharge mentale

**Round 2.** Si la majorité du groupe est étourdie, lance charme-monstre sur l'un des adversaires restants. Si la majeure partie du groupe n'a pas été affectée, reste à distance et utilise de nouveau décharge mentale.

**Round 3.** Si un ou deux adversaires ne sont toujours pas étourdis, ordonne aux personnages charmés de le protéger. Agrippe un adversaire étourdi à l'aide de ses tentacules. Si la plus grosse partie du groupe n'est pas étourdie, fuit en usant de lévitation ou, si nécessaire, de changement de plan.

**Round 4.** S'il est en position de force, commence à dévorer un cerveau. Charge les ennemis charmés de le protéger. S'il est en position de faiblesse, utilise changement de plan, en emmenant éventuellement un adversaire agrippé.

Le flagelleur mental constitue un parfait « boss de fin de niveau ». S'il est entouré de sbires, sa tactique varie selon la situation :

**Avant le combat.** Charge ses hommes de main d'attaquer l'ennemi depuis un même flanc. Use de lévitation et se met à l'abri, ralliant un endroit sûr, de préférence hors du champ de vision de ses ennemis.

**Round 1.** Ordonne à ses sbires de se déployer de façon optimale via télépathie. Si l'occasion se présente, lance décharge mentale (si possible sans toucher ses agents, mais ils n'ont aucune valeur à ses yeux). Si le lieu de l'affrontement est trop encombré, jette charme-monstre ou suggestion pour semer la confusion parmi ses ennemis.

**Round 2.** Identifie les lanceurs de sorts adverses ■ ordonne à ses sbires (via télépathie) de les attaquer. Use de ses pouvoirs magiques contre les adversaires moins importants.

**Round 3.** Ordonne aux adversaires charmés de se rapprocher (via télépathie) pour les agripper. Les hommes de main s'acharnent sur les ennemis qui ne sont ni charmés ni étourdis.

**Round 4.** Dévore un cerveau.



Une immense créature creuse à travers le mur de pierre. Son corps en forme de poire ■ l'apparence de la pierre ■ semble recouvert de mucus. Elle utilise les grosses griffes émoussées de ses deux imposants membres antérieurs pour déblayer les débris.

Cette étrange créature vit dans les entrailles de la terre, où elle creuse d'innombrables galeries à l'aide d'un mucus corrosif qu'elle sécrète par les pores de sa peau.

La timidité du foreur est telle qu'il est difficile de penser qu'il puisse constituer un danger, et pourtant certains spécimens montrent parfois une folie meurtrière. Il se nourrit de pierre, mais avale parfois un xorn ou un élémentaire de la Terre qui se trouvent en travers de son chemin. En creusant, un foreur laisse derrière lui un tunnel praticable de 3 mètres de diamètre.

Le foreur est couvert d'un mucus hautement corrosif. Il se nourrit en dissolvant la roche à l'aide de son mucus, et en ramenant la pâte ainsi obtenue sous son ventre, où se trouve une bouche faisant presque toute la longueur de son corps.

Il mange généralement de la pierre, mais apprécie aussi les minerais non métalliques, lesquels rebaissent le goût de son aliment de base comme les épices pour les humains. Les aventuriers peuvent obtenir de lui des renseignements précieux en lui offrant des minéraux goûteux (le plus souvent des gemmes) ou des mises en bouche (comme des pièces). Le métal est une substance toxique pour le foreur. Pourtant, certains spécimens y ont pris goût, devenant ainsi une menace pour les mineurs et quiconque possède de l'équipement métallique.

Un foreur mesure à peu près 5 mètres de long et 3 mètres de large. Il pèse environ 3 tonnes.

Le foreur parle le terreux et le commun des Profondeurs.

## COMBAT

Ce monstre préfère combattre sans sortir de son tunnel, ce qui garantit la protection de ses flancs.

S'il attend à avoir des ennemis, il peut creuser de nombreuses galeries dans le secteur, en laissant la plupart d'entre elles fermées par une fine

## FOREUR

**Aberration de taille TG**

**Dés de vie :** 15d8+78 (145 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), creusement 3 m

**Classe d'armure :** 24 (-2 taille, +1 Dex, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +11/+27

**Attaque :** coup (+17 corps à corps, 1d6+8 et 2d6 d'acide)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+17 corps à corps, 1d6+8 et 2d6 d'acide)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** mucus corrosif

**Particularités :** immunité contre l'acide, perception des vibrations (■ m), façonnage de la pierre, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +12, Vol +11

**Caractéristiques :** For 27, Dex 13, Con 21, Int 14, Sag 14, Cha 12

**Compétences :** Connaissances (exploration souterraine) +14

Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +17, Détection +17, Perception auditive +20, Survie +14 (+16 sous terre)

**Dons :** Attaque en puissance, Combat en aveugle, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 9



épaisseur de roche (quelques centimètres à peine). Cela lui permet de prendre ses adversaires par surprise en dissolvant la pierre pour surgir derrière eux.

**Mucus corrosif (Ext).** Le foreur sécrète en permanence un mucus contenant une substance hautement corrosive, qui est particulièrement efficace contre la pierre.

Le seul fait de toucher ce monstre inflige 2d6 points de dégâts d'acide aux créatures et objets organiques. Les dégâts sont bien plus importants pour les créatures et objets en métal (4d8), et plus encore pour ceux qui sont en pierre (8d10, cette dernière catégorie incluant les élémentaires de la Terre). Tout coup porté par le foreur laisse un peu de mucus sur sa cible, laquelle subit 2d6 points de dégâts d'acide immédiatement, plus 2d6 points supplémentaires lors de chacun des 2 rounds suivants, le temps que l'acidité du produit se dissipe à l'air. On peut se débarrasser plus rapidement du mucus en le lavant à grande eau ou à l'aide de vinaigre, à condition d'utiliser au moins 1 litre de liquide.

L'armure et les vêtements de la cible se dissolvent immédiatement, perdant toute leur utilité, sauf si le personnage réussit un jet de Réflexes (DD 22). De même, toute arme touchant le foreur est instantanément détruite par la corrosion si son possesseur n'a pas un jet de Réflexes (DD 22).

Les créatures combattant le foreur à l'aide d'armes naturelles subissent les dégâts dus à l'acide chaque fois qu'elles le touchent, à moins de réussir un jet de Réflexes (DD 22) à chaque fois. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

**Façonnage de la pierre (Ext).** Ce monstre peut modifier la formule chimique de son mucus afin de ramollir la pierre plutôt que de la dissoudre. Une fois toutes les 10 minutes, il peut ainsi ramollir puis travailler un total de 750 dm<sup>3</sup> comme s'il utilisait le sort *façonnage de la pierre* (niveau 15 de lanceur de sorts).



## LA SOCIÉTÉ DES FORMIENS

Les formiens bâtissent de fabuleuses cités-fourmilières abritant plusieurs centaines d'entre eux. Ils acquièrent leur rôle à la naissance, sans aucune possibilité d'en changer. Les ouvriers obéissent aux ordres donnés par les soldats, les myrmarques et la reine. Les soldats suivent les instructions des myrmarques et de la reine. Les myrmarques dépendent directement de leur souveraine, mais eux peuvent occuper un rang différent en fonction des services rendus. Cette distinction n'a aucune influence sur leur autorité, elle joue uniquement au niveau du prestige : les myrmarques les plus haut placés ayant l'insigne honneur de garder la reine. Enfin, les contremaîtres ont le même rang que les soldats, bien qu'ils n'aient presque aucune interaction avec les autres formiens.

## OUVRIER FORMIEN

Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/-2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : esprit de fourmilière, immunité contre le froid, la pétrification et le poison, réparation intégrale, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), soins importants

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 13, Dex 14, Con 13, Int 6, Sag 10, Cha 9

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +5, Détection +4, Discrétion +6, Escalade +10, Fouille +2, Perception auditive +4

Dons : Talent (Artisanat (de la forme choisie))

Environnement : Nirvana des Rouages de Méchanus

Organisation sociale : équipe (2-4) ou groupe (7-18)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 2 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Cette créature est à peu près de la taille d'un chacal ou d'un bouledogue. Elle ressemble à une fourmi, mais tient son torse et sa tête droits. Ses épaules sont articulées comme celles d'un homme et ses bras s'achèvent par des griffes émoussées servant de mains rudimentaires.

Les ouvriers forment la base de la société formienne. Ils n'existent que pour servir et accomplir l'ensemble des tâches quotidiennes sans lesquelles la fourmilière ne pourrait subsister.

## FORMIEN

Les formiens sont des Extérieurs originaires du plan de Méchanus. Ils ont pour ambition de coloniser tout ce qu'ils voient et d'incorporer toutes les créatures qu'ils rencontrent au sein de leur fourmilière, au rang d'ouvriers.

Expansionnistes à l'extrême, ils cherchent à multiplier les colonies jusqu'à ce que tout leur appartienne et que plus aucune race ne puisse remettre leur domination en doute. C'est pour cette raison qu'ils attaquent toutes les créatures qu'ils croisent, leur objectif étant le plus souvent de les vaincre sans les tuer afin qu'elles puissent travailler à la construction de leurs cités en constante expansion. Les formiens contrôlent ces travailleurs « réquisitionnés », qu'ils font trimer aux côtés des créatures dominées par leurs contremaîtres.

Ces créatures ressemblent à un croisement entre une fourmi géante et un centaure. Elles sont couvertes d'une carapace brun-roux, leur taille et leur aspect variant en fonction de leur rôle au sein de la fourmilière.

## COMBAT

Naturellement agressifs, les formiens cherchent à mettre hors de combat toutes les créatures qu'ils rencontrent. S'ils perçoivent la moindre menace pour leur fourmilière ou leur reine, ils attaquent immédiatement et combattent jusqu'à la mort. Ils se jettent également au combat si un de leurs supérieurs le leur ordonne.

**Esprit de fourmilière (Ext).** Tous les formiens sont en communication constante tant qu'ils restent à moins de 75 kilomètres de leur reine. Si l'un d'eux a conscience d'un péril, tous les autres sont immédiatement prévenus.

Bien qu'incapables de parler, ils peuvent exprimer certains concepts (tels que le danger) à l'aide de gestes. L'esprit de fourmière leur permet de communiquer normalement avec les autres formiens, même si leur intellect limité ne leur donne pas la chance de comprendre les concepts trop élaborés.

Les ouvriers formiens font environ 90 cm de long pour 75 cm de haut. Ils pèsent approximativement 30 kg. Leurs pattes griffues ne sont pas assez dextres pour qu'ils puissent s'en servir autrement que pour travailler (ils sont incapables d'attaquer avec).

## Combat

Les ouvriers formiens ne combattent que pour défendre la fourmière. Quand ils le font, c'est à l'aide de leurs mandibules.

Les armes naturelles de l'ouvrier formien, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Réparation intégrale (Mag).** Trois ouvriers œuvrant de concert peuvent réparer un objet comme à l'aide du sort *réparation intégrale* (niveau 7 de lanceur de sorts). Cela nécessite une action complexe de la part des trois participants.

**Soins importants (Mag).** En se groupant à huit, les ouvriers peuvent soigner une créature comme à l'aide du sort *soins importants* (niveau 7 de lanceur de sorts). Cela nécessite une action complexe de la part de tous les participants.

## SOLDAT FORMIEN

**Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille M**

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : dard (+7 corps à corps, 2d4+3 et venin)

Attaque à outrance : dard (+7 corps à corps, 2d4+3 et venin), 2 griffes (+5 corps à corps, 1d6+1), morsure (+5 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : esprit de fourmière, immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (18)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 17, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 11

Compétences : Acrobaties +12, Déplacement silencieux +10, Détection +8, Discrétion +10, Escalade +10, Fouille +7, Perception auditive +8, Saut +14, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)

Dons : Attaques multiples, Esquive

Environnement : Nirvana des Rouages de Méchanus

Organisation sociale : solitaire, unité (2-4) ou troupe (6-11)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 5-8 DV (taille M), 9-12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature est à peu près de la taille d'un poney. Elle ressemble à une fourmi, mais tient son torse et sa tête droits. Ses puissantes mandibules semblent faites pour le combat. Ses épaules sont articulées comme celles d'un homme et ses bras portent des griffes tranchantes. Enfin, son abdomen s'achève par un dard.*

Les soldats ne vivent que pour combattre.

Leur position sur l'échelle sociale les place juste au-dessus des ouvriers. Ils communiquent avec davantage d'efficacité par le biais de l'esprit de fourmière, mais uniquement pour recevoir leurs instructions et pour faire leur rapport aux officiers. Ils sont incapables de parler.

Les soldats font 1,50 mètre de long et 1,35 cm de haut. Ils pèsent environ 90 kg.

## Combat

Les soldats sont de redoutables combattants, puisqu'ils attaquent en même temps à l'aide de leurs pattes, de leurs mandibules et de leur dard venimeux.

L'esprit de fourmière leur permet de coordonner leurs assauts avec une efficacité diabolique.

Les armes naturelles du soldat formien, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 14); effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## CONTREMAÎTRE FORMIEN

**Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille M**

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : dard (+10 corps à corps, 2d4+4 et venin)

Attaque à outrance : dard (+10 corps à corps, 2d4+4 et venin), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : créature dominée, domination universelle, venin

Particularités : esprit de fourmière, immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (21), télépathie (30 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 11, Sag 16, Cha 19

Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +12, Escalade +13, Fouille +9, Intimidation +13, Perception auditive +12, Psychologie +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative

Environnement : Nirvana des Rouages de Méchanus

Organisation sociale : solitaire (1 plus 1 créature dominée) ou équipe de conscription (2-4 plus 1 créature dominée chacun)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 7-9 DV (taille M), 10-12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature est à peu près de la taille d'un poney. Elle ressemble à une fourmi, mais tient son torse et sa tête droits. Elle ne semble pas avoir de bouche. Ses épaules sont articulées comme celles d'un homme et ses bras portent des griffes tranchantes. Enfin, son abdomen s'achève par un dard.*

Les contremaîtres ressemblent à des soldats sans mandibules. En fait, ils n'ont pas de bouche du tout. Ils ne communiquent que par télépathie et se nourrissent de l'énergie mentale des créatures qu'ils dominent.

Ils ont pour tâche de recruter des créatures autres que les formiens et de les intégrer à la fourmière (autrement dit, de les réduire en esclavage). Ils n'aiment guère devoir contrôler les autres, mais pensent qu'il s'agit du seul moyen efficace pour étendre l'influence de la fourmière, but qui selon eux ne peut être que désirable pour toutes les créatures. Si un contremaître peut enrôler un travailleur sans avoir à se servir de son pouvoir de domination, il le fait sans hésiter.

Les rares prisonniers qui ont eu la chance d'échapper à une fourmière de formiens la décrivent comme une « fosse à esclaves ». Bien que les formiens ne soient pas cruels, ils sont dénués d'émotions, ce qui les rend incapables d'éprouver la moindre pitié.

Un contremaître est à peu près de la même taille qu'un soldat.

## Combat

Un contremaître compte sur les créatures qu'il contrôle pour le protéger. Si nécessaire, il est néanmoins capable de se défendre.

Les armes naturelles du contremaître formien, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Domination universelle (Sur).** Tout contremaître peut utiliser ce pouvoir sur la créature de son choix. Cette attaque fonctionne comme le



sort du même nom (niveau 10 de lanceur de sorts ; jet de Volonté DD 17 pour annuler), si ce n'est que le sujet peut être de n'importe quel type et de taille G maximum. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre la domination d'un contremaitre formien ne peut plus être affectée par le pouvoir de cette créature pendant 24 heures. Un contremaitre peut contrôler jusqu'à quatre créatures différentes en même temps. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Créatures dominées (Ext).** Un contremaitre n'est jamais rencontré seul : il se déplace toujours en compagnie d'une créature dominée, laquelle n'est pas un formien (choisissez ou déterminez aléatoirement une créature ayant un PF de 4).

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## MYRMARQUE FORMIEN

**Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille G**

Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 28 (-1 taille, +4 Dex, +15 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+20

Attaque : dard (+15 corps à corps, 2d4+4 et venin) ; ou javeline (+15 distance, 1d6+4 et venin)

Attaque à outrance : dard (+15 corps à corps, 2d4+4 et venin), morsure (+13 corps à corps, 2d6+2) ; ou javeline (+15/+10 distance, 1d6+4 et venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, venin

Particularités : esprit de fourmière, guérison accélérée (2), immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (25)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +12, Vol +11

Caractéristiques : For 19, Dex 18, Con 18, Int 16, Sag 16, Cha 17

Compétences : Concentration +18, Connaissances (une au choix) +18, Déplacement silencieux +19, Détection +18, Diplomatie +20, Discrétion +15, Escalade +19, Fouille +18, Perception auditive +18, Psychologie +18, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque éclair, Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Environnement : Nirvana des Rouages de Méchanus

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou escouade (1 plus 7-18 ouvriers et 6-11 soldats)

Facteur de puissance : 10

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 13-18 DV (taille G), 19-24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature est à peu près de la taille d'un cheval léger. Elle ressemble à une fourmi, mais tient son torse et sa tête droits. Ses puissantes mandibules semblent faites pour le combat et elle porte un élégant casque en bronze. Ses épaules sont articulées comme celles d'un homme ■ ses bras portent des mains humanoïdes. Enfin, son abdomen s'achève par un dard.*

Les myrmarques constituent l'élite de la société formienne. Bien plus que les autres sujets de la reine, ce sont des individus à part entière, capables de penser par eux-mêmes et d'avoir des objectifs ou des désirs qui leur sont propres. Cela étant, il est extrêmement rare qu'ils soient en conflit avec la reine sur quelque point que ce soit, la plupart lui vouent une loyauté sans faille.

Les myrmarques jouent le double rôle de chefs militaires auprès des armées et de chefs au sein de la communauté. Ils sont les lieutenants de la reine, qui transmettent ses ordres et s'assurent que tout se déroule exactement comme elle le désire. Ils ont également pour tâche d'éradiquer le Chaos partout où ils le rencontrent. Les créatures qui fomentent et celles qui prônent le désordre (comme par exemple les slaads) sont leurs ennemis jurés.

Les myrmarques font 2,10 mètres de long et 1,65 mètre de haut. Ils pèsent environ 250 kg. Leurs griffes sont capables de fines manipulations, étant en cela égales aux mains humaines. Ils portent un casque en bronze pour signifier leur statut social (plus le casque est élaboré et plus le myrmarque, qu'il porte, a acquis de prestige auprès de la reine).

Les myrmarques parlent le formien et le commun.

## Combat

Les pattes griffues des myrmarques sont trop souples pour être d'une quelconque utilité au combat. Par contre, ils s'en servent parfois pour lancer des javelines dont ils ont au préalable enduit le fer de venin.

Ils se battent intelligemment, aidant leurs subalternes (le cas échéant) et dirigeant leurs actions par le biais de l'esprit de fourmière. Toutefois, s'ils remarquent des créatures chaotiques, ils n'ont plus qu'une seule idée en tête : les détruire.

Les armes naturelles du myrmarque, ainsi que les armes manufacturées, qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques.** Cercle magique contre le Chaos, charme-monstre (DD 17), clairvoyance/clairvoyance, détection de pensées (DD 15), détection du Chaos et téléportation suprême à volonté ; courroux de l'ordre (DD 17) et décret (DD 20) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 20) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## REINE FORMIENNE

**Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille G**

Dés de vie : 20d8+100 (190 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 8 m

Classe d'armure : 23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +20/+24

Attaque : —

Attaque à outrance : —

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts

Particularités : esprit de fourmière, guérison accélérée (2), immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (30), télépathie

Jets de sauvegarde : Réf —, Vig +19, Vol +19

Caractéristiques : For —, Dex —, Con 20, Int 20, Sag 20, Cha 21

Compétences : Art de la magie +28 (+30 pour les parchemins), Bluff +28, Concentration +28, Connaissances (trois au choix) +28, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Détection +30, Diplomatie +32, Estimation +28, Intimidation +30, Perception auditive +30, Psychologie +28, Utilisation d'objets magiques +28 (+30 pour les parchemins)

Dons : Dispense de composantes matérielles, École renforcée (Enchantement), Quintessence des sorts, Science du contresort, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer, plus un don de création d'objets au choix

Environnement : Nirvana des Rouages de Méchanus

Organisation sociale : fourmière (1 plus 100-400 ouvriers, 11-40 soldats, 4-7 contremaîtres avec 1 créature dominée chacun et 5-8 myrmarques)

Facteur de puissance : 17

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 21-30 DV (taille TG), 31-40 DV (taille Gg)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature ressemble à une immense fourmi boursouflée. Ses jambes sont atrophiées et probablement incapables de la porter.*

La reine trône au centre de la cité-fourmière et son corps boursouflé ne quitte jamais la salle royale. Elle est en permanence gardée et servie par 20 de ses myrmarques les plus loyaux.

La reine est incapable de se déplacer. Cela étant, ses pouvoirs télépathiques lui permettent de communiquer avec tous les formiens se trouvant à moins de 75 kilomètres d'elle et de leur donner ses instructions. Elle mesure 3 mètres de long, 1,20 mètre de haut et pèse environ 1 250 kg.

Elle parle le formien et le commun, mais est capable de communiquer télépathiquement avec n'importe quelle créature.

## Combat

La reine ne se bat jamais. Elle ne peut se mouvoir d'elle-même et, si nécessaire, une équipe d'ouvriers et de myrmarques (ou éventuellement d'esclaves dominés) soulèvent sa masse énorme pour l'emmener là où elle souhaite aller. Cela se produit extrêmement rarement, la reine passant le plus clair de son temps dans ses quartiers très bien défendus.

Bien qu'elle soit incapable de se battre, elle peut utiliser ses puissants sorts et pouvoirs magiques pour se protéger ou défendre la fourmilière.

**Sorts.** La reine lance des sorts profanes, comme un ensorceleur de niveau 17.

**Exemple de sorts d'ensorceleur connus** (6/8/7/7/7/6/6/4 ; DD de sauvegarde 15 + niveau de sort) : niveau 0 : asperersion acide, détection de la magie, fatigue, hébètement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, résistance, signature magique ; 1<sup>er</sup> niveau : armure de mage, bouclier, compréhension des langues, identification, projectile magique ; 2<sup>e</sup> niveau : invisibilité, lieux hypnotiques, protection contre les projectiles, rayon ardent, résistance aux énergies destructives ; 3<sup>e</sup> niveau : antidétection, dissipation de la magie, héroïsme, lenteur ; 4<sup>e</sup> niveau : confusion, détection de la scrutation, scrutation, tentacules noirs d'Évard ; 5<sup>e</sup> niveau : cône de froid, mur de force, renvoi, téléportation ; 6<sup>e</sup> niveau : analyse d'enchantement, champ de force, quête ; 7<sup>e</sup> niveau : convocation de monstres VII, vagues d'épuisement, vision mystique ; 8<sup>e</sup> niveau : animation suspendue, mur prismatique.

**Pouvoirs magiques.** Apaisement des émotions (DD 17), bouclier de la Loi (DD 23), cercle magique contre le Chaos, charme-monstre (DD 19), clairvoyance/clairvoyance, courroux de l'ordre (DD 19), décret (DD 22), détection de pensées, détection du Chaos, divination, immobilisation de monstre (DD 20) et vision lucide à volonté. Niveau 17 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Télépathie (Sur).** La reine peut communiquer par télépathie avec toute créature intelligente, pour peu qu'elle soit consciente de sa présence (portée 75 kilomètres).



**Facteur de puissance :** ■

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre mauvais

**Évolution possible :** 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TC)

**Ajustement de niveau :** —

Une fumée sombre se déplace à contre-vent, changeant de forme au fur et à mesure qu'elle s'approche. Se déroulant comme un nuage, elle finit par se transformer en une créature démoniaque de brume ■ de vent, enveloppée dans deux grandes ailes de chauve-souris, les membres s'achevant en griffes et la gueule prête à mordre.

Le fumigon est une créature du plan élémentaire de l'Air. Il est principalement constitué de fumée. Bien qu'indéniablement maléfique, il vit en reclus et ne s'intéresse que rarement aux affaires des autres créatures.

Sa couleur noire et ses ailes de chauve-souris lui donnent un aspect résolument démoniaque, mais étant partiellement vaporeux, il change de forme au moindre souffle de vent. Il mesure un peu plus de 2 mètres de long et pèse 4 kg.

Le fumigon parle l'aérien.

## COMBAT

Dans la plupart des cas, le fumigon se bat à l'aide de ses ailes, de sa morsure et de ses griffes.

**Griffes de brume (Ext).** Un fumigon en état brumeux (voir ci-dessous) peut englober un adversaire de taille M ou moins en remplissant l'espace autour de ce dernier (cette manœuvre ne l'expose pas à une attaque d'opportunité). Si ■ cible rate un jet de Vigueur (DD 14), elle inhale une partie du fumigon. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. La fumée qui se trouve dans ses poumons se solidifie et se transforme en griffes qui la lacèrent de l'intérieur, lui infligeant 3d4 points de dégâts par round. La créature a droit à un nouveau jet de Vigueur par round (même DD). Dès qu'elle en réussit un, elle parvient à expulser la fumée contenue dans ses poumons.

**État brumeux (Ext).** La plupart du temps, le fumigon est plus ou moins solide, mais il peut passer en état brumeux quand bon lui semble. Chaque changement d'état lui prend juste une action libre, mais il ne peut en effectuer qu'un seul par round et il lui est impossible de passer plus de 20 rounds par jour en état brumeux. Sous cet état, il peut voler à la vitesse de 15 mètres par round (manœuvrabilité parfaite). Ces détails exceptés, ce pouvoir est similaire au sort état gazeux (niveau 7 de lanceur de sorts).

**Compétences.** Le fumigon bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux.

## FUMIGON

Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille G  
Dés de vie : 7d8+7 (38 pv)  
Initiative : +5  
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (parfaite)  
Classe d'armure : 22 (-1 taille, +5 Dex, +8 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17  
Attaque de base/lutte : +5/+11  
Attaque : aile (+9 corps à corps, 1d6+2)  
Attaque à outrance : 2 ailes (+9 corps à corps, 1d6+2), morsure (+4 corps à corps, 1d4+1), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3+1)  
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m  
Attaques spéciales : griffes de brume  
Particularités : élémentaire, état brumeux, vision dans le noir (18 m)  
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +3, Vol +2  
Caractéristiques : For 14, Dex 21, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 11  
Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +7, Perception auditive +7  
Dons : Attaques multiples, Attaque en finesse, Vigilance  
Environnement : plan élémentaire de l'Air  
Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (2-4)

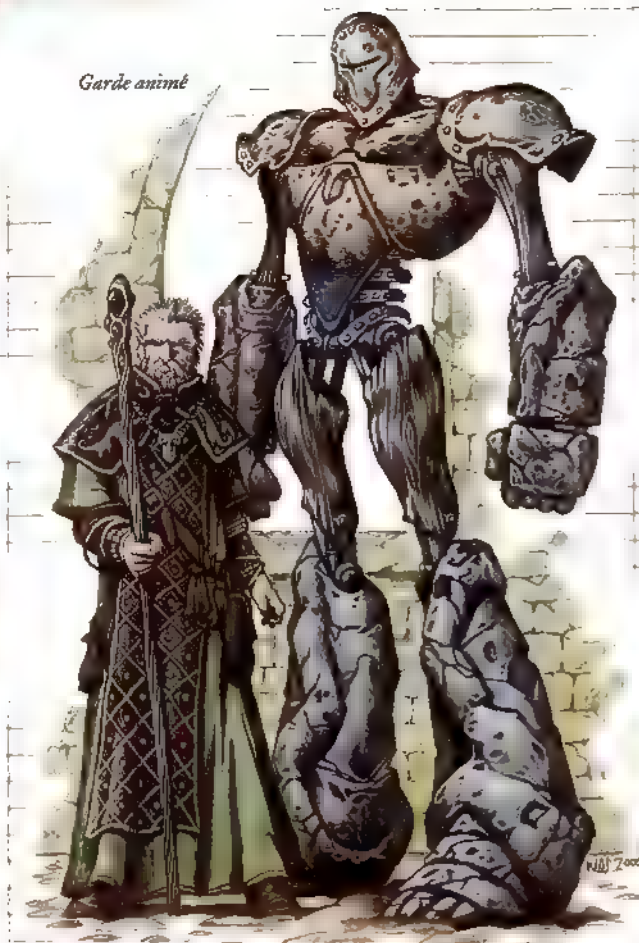
## GARDE ANIMÉ

Créature artificielle de taille G  
Dés de vie : 15d10+30 (112 pv)  
Initiative : +0  
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)  
Classe d'armure : 24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24  
Attaque de base/lutte : +11/+21  
Attaque : coup (+16 corps à corps, 1d8+6)  
Attaque à outrance : 2 coups (+16 corps à corps, 1d8+6)  
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m  
Attaques spéciales : —  
Particularités : créature artificielle, garde du corps, guérison accélérée (5), localisation du maître, protection d'autrui, stockage de sorts, vision dans le noir (18 m), vision nocturne  
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +5  
Caractéristiques : For 22, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1  
Environnement : quelconque  
Organisation sociale : solitaire

GARDE ANIMÉ



Garde animé



**Facteur de puissance :** 8  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre  
**Évolution possible :** 16–24 DV (taille G), 25–45 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** —

*Cette imposante créature constituée de métal, de pierre et de bois a la taille d'un ogre. Elle prend la forme d'un ensemble de tiges aux extrémités de pierre.*

Cette créature artificielle a pour but principal de servir de garde du corps au lanceur de sorts qui l'a créée.

Durant le processus de création, il est étroitement associé à une amulette magique. Par la suite, il considère le porteur de l'amulette comme son maître. Sauf ordre contraire, il le suit partout et le protège en permanence.

Il obéit de son mieux aux instructions verbales de son maître, mais ne sait pas faire grand-chose d'autre que combattre ou utiliser sa force, par exemple pour pousser ou déplacer certains objets. On peut également lui ordonner d'agir d'une certaine manière dans une situation donnée. Le porteur de l'amulette peut l'appeler quelle que soit la distance qui les sépare, et le garde animé répond toujours à cet appel, à condition qu'il se trouve dans le même plan que son maître.

Le garde animé mesure 2,70 mètres et pèse plus de 600 kilos.

Il est incapable de parler, mais comprend les ordres qu'on lui donne, quel que soit le langage utilisé.

## COMBAT

Le garde animé ne s'embarrasse pas de finesse, puisqu'il se contente de donner de violents coups de poing. Toutefois, étant conçu pour protéger son maître, ses capacités sont principalement défensives.

**Garde du corps (Ext).** Le garde animé fait tout ce qui est en son pouvoir pour protéger son maître quand il se trouve à ses côtés (il pare les

attaques qui le prennent pour cible, gêne ses adversaires, etc.). Toutes les attaques portées contre le porteur de l'amulette subissent un malus de parade de –2.

**Localisation du maître (Sur).** Tant que le garde animé se trouve dans le même plan que son maître, il peut le retrouver où qu'il soit (ou seulement l'amulette, si elle a été enlevée après que le garde a été appelé).

**Protection d'autrui (Mag).** Le porteur de l'amulette peut activer ce pouvoir s'il se trouve à 30 mètres ou moins du garde animé. Il fonctionne comme le sort du même nom, en ce sens que la moitié des dégâts qui devraient être infligés au porteur de l'amulette sont transférés au garde animé (par contre, le pouvoir ne confère pas de bonus à la CA ou aux jets de sauvegarde).

**Stockage de sort (Mag).** Le garde animé peut stocker un sort du 4<sup>e</sup> niveau ou moins, lequel doit lui être transmis par une autre créature. Il « lance » ce sort lorsque son maître le lui ordonne ou dès que la condition fixée pour la libération de l'énergie magique est satisfaite. Par la suite, le garde animé peut stocker un autre sort (ou le même).

## CRÉATION

Un garde animé est fabriqué à l'aide de bois, de bronze, de pierre et d'acier. Ces matériaux coûtent 5 000 po. Le lanceur de sorts assemble le corps ou fait appel à quelqu'un d'autre qui s'en chargera. Il faut réussir un test d'Artisanat (travail de forge) ou Artisanat (travaux de charpente) contre un DD de 16 pour créer le corps. L'amulette est conçue en même temps, sachant que son coût (20 000 po) est inclus dans celui du garde. Une fois le corps sculpté, la créature est animée via un long rituel magique nécessitant un laboratoire ou un atelier préparé à cet effet. Ce dernier est semblable à un laboratoire d'alchimie et son installation coûte 500 po. Si le créateur se charge lui-même d'assembler le corps de la créature, la construction et le rituel ont lieu en même temps.

Il est possible de créer un garde animé doté de plus de 15 dés de vie. Cependant, chaque dé de vie supplémentaire ajoute 5 000 po au prix de vente. En outre, ce dernier augmente de 20 000 po si la créature est de taille TG, ce qui modifie bien sûr son coût de création.

NLS 15 ; Création de créature artificielle (voir page 304), bouchier, localisation suprême, protection d'autrui, souhait limité, niveau 15 de lanceur de sorts ; prix 120 000 po ; coût 65 000 po et 4 600 PX.

## L'AMULETTE

Si l'amulette est détruite, le garde animé cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'une autre soit fabriquée. Si le maître meurt alors que l'amulette reste intacte, le garde continue d'exécuter inlassablement le dernier ordre reçu.

## GARGOUILLE

**Humanoïde monstrueux (Terre) de taille M.**

**Dés de vie :** 4d8+19 (37 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 18 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +4/+6

**Attaque :** griffes (+6 corps à corps, 1d4+2)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+2), morsure (+4 corps à corps, 1d6+1), cornes (+4 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** immobilité, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +5, Vol +4

**Caractéristiques :** For 15, Dex 14, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 7

**Compétences :** Détection +4, Discrétion +7<sup>+</sup>, Perception auditive +4

**Dons :** Attaque en finesse, Attaques multiples

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (5–16)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 5–6 DV (taille M), 7–12 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +5

La créature est un humanoïde ailé à l'allure grotesque et dont la peau a l'apparence de la pierre.

La gargouille est un prédateur volant particulièrement maléfisant, qui n'aime rien tant que torturer les plus faibles.

Elle ressemble à une statue de pierre. Capable de rester immobile des jours durant, elle utilise fréquemment cette ruse pour surprendre ses proies. Elle n'a pas besoin de boire, de manger ou de respirer, mais dévore souvent ses adversaires vaincus pour leur infliger le plus de souffrances possible. Quand elles ne s'amuse pas à leur passe-temps favori, les gargouilles se rassemblent parfois pour chasser en groupe ou pour se vanter de leurs exploits.

Ce monstre parle le commun et le terreux.

## COMBAT

La gargouille reste parfaitement immobile jusqu'au moment où elle décide de fondre sur sa proie.

Les armes naturelles de la gargouille sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Immobilité (Ext).** La gargouille peut rester totalement immobile, à tel point qu'on la prend alors pour une statue. Il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour se rendre compte que l'on est en présence d'un être vivant.

**Compétences.** Une gargouille bénéficie d'un bonus racial de +2 sur les tests de Détection, Discrétion et Perception auditive. \* Le bonus aux tests de Discrétion passe à +8 si elle se dissimule contre une paroi de pierre.

## KAPOACINTH

Le kapoacinth est l'équivalent aquatique de la gargouille. Il a une vitesse de base au sol de 12 mètres = une vitesse de nage de 18 mètres, mais ne peut pas voler. Il appartient au sous-type aquatique et on ne le rencontre que dans un milieu aquatique.

## PERSONNAGES GARGOUILLES

Les gargouilles font d'excellents éclaireurs, espions = guerriers. Capable de s'envoler en un instant, ils peuvent décimer leurs ennemis limités au sol puis reprendre l'air.

Voici les traits raciaux des gargouilles :

- +4 en Force, +4 en Dextérité, +8 en Constitution, -4 en Intelligence, -4 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'une gargouille est de 12 mètres. Elle dispose également d'une vitesse de vol de 18 mètres (moyenne).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Une gargouille débute avec quatre niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +1 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'une gargouille lui donnent un nombre de points de compétence égal à  $7 \times (2 + \text{modificateur d'Int})$ . Ses compétences raciales sont Détection, Discrétion et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'une gargouille lui donnent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +4.
- Particularités (voir ci-dessus). Immobilisation, réduction des dégâts. (10/magie).

- Langages. D'office : commun. Supplémentaires : aérien, elfe, géant, gnome, halflin, nain, terreux.
- Classe de prédilection. Guerrier.
- Ajustement de niveau : +5.

## GÉANT

Ajoutée à leur grande taille, la force stupéfiante des géants leur permet de dévaster tout ce qui se dresse en travers de leur chemin.

Leur réputation de rustres grossiers et stupides n'est pas imméritée, surtout chez les races maléfisantes. La plupart font confiance à leur force légendaire pour résoudre tous leurs problèmes. Pour eux, les difficultés qui ne peuvent pas être surmontées à l'aide de force brute ne méritent pas qu'on s'y attarde. Ils subsistent le plus souvent de chasse et de maraudage, dérobant ce dont ils ont besoin aux êtres plus faibles qu'eux.

Tous parlent le géant, et ceux qui ont au moins 10 en Intelligence parlent également le commun.

## COMBAT

Les géants adorent le combat au corps à corps. Ils utilisent d'immenses armes à deux mains, qu'ils manient avec une efficacité redoutable. Ils sont assez intelligents pour affaiblir l'adversaire de loin si la possibilité leur en est offerte. Pour se faire, ils utilisent de gros rochers.

**Jet de rochers (Ext).** Tous les géants adultes sont passés maîtres dans cet exercice, ce qui leur confère un bonus racial de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Tout géant de taille G ou plus peut jeter des rochers de 20 à 25 kg (considérés comme des objets de taille P pour lui) à une distance maximale égale à cinq facteurs de portée. Voir les descriptions suivantes pour ce qui est du facteur de portée associé à chaque type de géant. Un géant de taille TG peut jeter des rochers de 30 à 40 kg (objets de taille M).

**Gargouille** : portée associée à chaque type de géant. Un géant de taille TG peut jeter des rochers de 30 à 40 kg (objets de taille M).

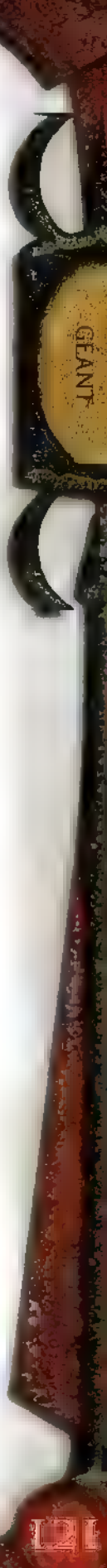
**Réception de rochers (Ext).** Tout géant de taille G ou plus peut attraper les rochers (ou projectiles de forme similaire) de taille P, M ou G. Une fois par round, il a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher qui aurait dû le frapper (action libre). Le DD de ce jet est égal à 15 pour un rocher de taille P, 20 s'il est de taille M et 25 s'il est de taille G (si le projectile a un bonus magique à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant). Le géant doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

## LA SOCIÉTÉ DES GÉANTS

Les géants solitaires sont le plus souvent de jeunes adultes ayant décidé de se faire un nom. Les groupes sont constitués de jeunes adultes qui chassent ou attaquent les environs ensemble. Les bandes sont généralement de grandes familles. Il arrive que certains membres d'une bande ne fassent pas partie de la famille, mais dans ce cas, ils y ont été intégrés en tant que compagnons, gardes ou serviteurs.

Les clans sont semblables aux bandes, mais en plus importants. De plus, ils comprennent des animaux et des serviteurs de races autres que des géants. Certains sont nés du regroupement de plusieurs bandes.

Les enfants constituent environ un tiers de l'effectif d'une bande ou d'un clan. Bien que moins redoutables que leurs parents, ils peuvent tout de même s'avérer extrêmement dangereux. Chaque fois qu'un groupe de géants comprend des enfants, jetez 1d100 afin de déterminer l'âge de ces derniers : 01-25 : bas âge (incapable de combattre), 26-50 : enfant (deux tailles de moins que les adultes), 51-75 : jeune adulte (deux tailles de moins que les adultes), 76-100 : adulte (de la même taille que les adultes).





de maîtrise de 1 à chaque compétence). 51-60 : adolescent (une taille de moins que les adultes, 4 DV de moins, -4 en Force et en Constitution, degré de maîtrise de 2, 3 ou 4 à chaque compétence). Enfants et adolescents peuvent jeter des rochers si leur catégorie de taille le leur permet (voir plus haut). Exception faite des modifications indiquées entre parenthèses, ils sont semblables aux adultes de leur race.

## GÉANT DES COLLINES

Géant de taille G

Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases);

vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 20 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +9/+20

Attaque : massue (+16 corps à corps,

2d8+10); ou coup (+15 corps à corps,

1d4+7); ou rocher (+8

distance, 2d6+7)

Attaque à outrance :

massue (+16/+11 corps à

corps, 2d8+10); ou 2 coups

(+15 corps à corps, 1d4+7); ou

rocher (+8 distance, 2d6+7)

Espace occupé/allonge :

3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers

Particularités : réception de rochers, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +12,

Vol +4

Caractéristiques :

For 25, Dex 8, Con 19,

Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Détection +6,

Escalade +7, Perception auditive +3, Saut +7

Dons : Arme de prédilection

(massue), Attaque en puissance.



Géant du feu

Géant des tempêtes

Géant du givre

Enchaînement, Science de la bousculade,

Science de la destruction

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-5),

bande (6-9 plus 35% de non-combattants),

chasseurs/marodeurs (6-9 plus 2-4 loups sanguinaires), ou clan (21-30 plus 35% de non-combattants, plus 12-30 loups sanguinaires, 2-4 ogres et 12-22 orques)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : souvent chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

L'apparence de ce géant est simiesque; il a les bras trop longs, les épaules voûtées, un front bas et des membres musclés.

Les géants des collines sont des brutes égoïstes qui vivent de chasse et de maraudage.

La couleur de leur peau va de bronze à brun-rouge. Leurs cheveux sont bruns ou noirs et leurs yeux sont de la même teinte (noisette ou noirs). Ils portent des peaux à peine tannées portant encore la fourrure des animaux auxquels elles appartenaient. Ils ne prennent aucun soin de ces vêtements, préférant rajouter de nouvelles peaux quand les anciennes deviennent inutilisables.

Les adultes mesurent près de 3,20 mètres pour un poids moyen de 550 kg. Ils ont une espérance de vie de 200 ans.

Leur sacoches contient généralement 2d4 rochers, 1d4+4 objets courants et les richesses de chacun. Tous ces objets sont sales, usagés et imprégnés d'une odeur repoussante. Beaucoup sont en mauvais état ou ont

## SACOCHE DE GÉANTS

La plupart des géants portent une sacoches contenant leurs possessions. Les légendes affirment que ces sacs sont remplis d'or (1 000 po ou plus). En réalité, ils contiennent quelques objets en plus ou moins bon état, une réserve de rochers et de la nourriture partiellement avariée. Parfois, certains géants transportent des objets magiques trop petits pour qu'ils puissent les utiliser, aussi beaucoup d'aventuriers s'attachent-ils à fouiller jusqu'au moindre recoin de leurs sacoches. La table ci-dessous propose quelques objets pouvant s'y trouver. Choisissez-les ou laissez faire le hasard à l'aide de 1d100. Le nombre d'objets contenus dans chaque sacoches dépend du type de géant (voir la description de chacun).

### OBJETS COURANTS

1d100	Objet
01-03	Aiguille à coudre
04-05	Baies ou fruits
06-07	Bâtonnets de fusain (1d6) ou encre et plumes
08-10	Bloc de cire
11-16	Bol et cuillère
17-18	Bougies (1d6)
19-20	Bout de bois, sculpté ou taillé au couteau
21-24	Cape

1d100	Objet
25-30	Chaussures, bottes ou sandales
30-35	Corde solide (30 à 60 mètres)
36-37	Corne à boire
38-40	Coupe ou chope
41-46	Couteau
47-52	Dés ou osselets
53-54	Encens ou déjections animales séchées
55-56	Épingles à cheveux
57-61	Fil ou ficelle
62-65	Hachoir à viande
66-67	Marmite
68-69	Morceau de fourrure ou de peau
70-71	Morceau de fromage
72-73	Peigne ou brosse
74-78	Perles décoratives, pierres, dents ou défenses
79-82	Pierre à aiguiser
83-84	Récipient contenant de la graisse ou du fard gras
85-86	Sac de farine (2,5 kg)
87-88	Sac de sel (500 grammes)
89-95	Silex et amorces
96-100	Viande (quartier de bœuf, cuissot de chevreuil, etc.)

être réparés de façon rudimentaire. Par exemple, un géant des collines pourra posséder un hachoir à viande fait à partir d'une tête de hache d'armes, un bol et une cuillère en bois, ou une coupe creusée dans un crâne ou une grande gourde rigide.

## Combat

Les géants des collines préfèrent combattre depuis une position élevée, ce qui leur permet de bombarder leurs adversaires de rochers tout en prenant un minimum de risques.

En arrivant au corps à corps, ils adorent renverser les créatures de plus petite taille. Par la suite, ils se campent sur leurs solides jambes et donnent de violents coups de massue à la ronde.

**Jet de rochers (Ext).** Le facteur de portée de leurs rochers est de 36 mètres.

## La société des géants des collines

Même si les géants des collines préfèrent les régions rempérées, on peut les trouver partout où les collines ou les montagnes sont nombreuses. Qu'ils soient seuls, en groupe ou en bande, ils ont tendance à se montrer agressifs et à prendre ce qui les intéresse par la force. Par contre, les clans (ainsi que quelques bandes) commercent souvent avec d'autres géants ou avec des groupes d'ogres ou d'orques pour se procurer la nourriture, les objets et les serviteurs qui leur manquent.

## Personnages géants des collines

Les géants des collines étant des brutes d'une force incroyable mais aux capacités de raisonnement réduites, ils ne sont jamais vraiment acceptés par la société. Néanmoins, ils prospèrent aux frontières et dans les zones un peu sauvages, où ils mènent une existence brutale et lucrative. Malgré leur grande taille et leur manque de finesse, leur forme humanoïde leur offre la possibilité de s'entendre avec des êtres plus civilisés.

Voici les traits raciaux des géants des collines :

- +14 en Force, -2 en Dextérité, +8 en Constitution, -4 en Sagesse, -4 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de +4 aux tests de Discretion, bonus de -4 aux rests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 200% de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3m.
- La vitesse de base au sol d'un géant des collines est de 12 mètres.
- Vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un géant des collines débute avec douze niveaux de géant, ce qui lui confère 12d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +8 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +8 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un géant des collines lui donnent un nombre de points de compétence égal à 15 x (2 + modificateur

d'Int). Ses compétences raciales sont Détection, Escalade, Perception auditive et Saut.

- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un géant des collines lui donnent cinq dons.
- Bonus d'armure naturelle de +9.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Jet de rochers.
- Particularités (voir ci-dessus). Réception de rochers.
- Formation au maniement des armes et au port des armures. Un géant des collines est automatiquement formé au maniement des armes courantes, des armes martiales et des boucliers, ainsi qu'au port des armes légères et intermédiaires.
- Langages. D'office : géant. Supplémentaires : commun, draconien, elfe, goblin, orque.

- Classe de prédilection. Barbare.
- Ajustement de niveau. +4.

## GÉANT DU FEU

Géant (Feu) de taille G

Dés de vie : 15d8+75 (142 pv)

Initiative -1

Vitesse de déplacement : 9 m en armure

à plaques (6 cases) ;

vitesse de base 12 m

Classe d'armure :

23 (-1 taille, -1 Dex,

+8 naturelle, +7 ar-

mure à plaques),

contact 8, pris au

dépourvu 23

Attaque de base/ lutte :

+11/+25

Attaque : épée à deux mains

(+20 corps à corps,

3d6+15/19-20) ; ou coup (+20 corps à

corps, 1d4+10) ; ou rocher (+10

distance, 2d6+10 et 2d6 de feu)

Attaque à outrance : épée à

deux mains (+20/+15/+10

corps à corps,

3d6+15/19-20) ; ou 2

coups (+20 corps à

corps, 1d4+10) ; ou

rocher (+10 distance,

2d6+10 et 2d6 de feu)

Espace occupé/

allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales :

jet de rochers

Particularités : immunité

contre le feu, réception de

rochers, vision nocturne,

vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +14, Vol +9

Caractéristiques : For 31, Dex 9, Con 21, Int 10, Sag 14, Cha 11

Compétences : Artisanat (un au choix) +6, Détection +14,

Escalade +9, Intimidation +6, Saut +9

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction,

Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

Environnement : montagnes chaudes

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-5), bande (6-9 plus 35% de non-

combattants et 1 adepte ou prêtre de niveau 1-2), chasseurs/maraudeurs

(6-9 plus 1 adepte ou ensorceleur de niveau 3-5, 2-4 molosses sara-

niques et 2-3 molls ou etrins) ou clan (21-30 plus 1 adepte, prêtre ou

ensorceleur de niveau 6-7, 12-30 molosses sataniques, 12-22 trolls, plus

5-12 etrins et 1-2 jeunes dragons rouges)

Facteur de puissance : 10

Trésor : normal

Alignement : souvent loyal mauvais



Géant des pierres

Géant des collines

GÉANT



	<b>Géant du givre</b>
	<b>Géant (froid) de taille G</b>
Dés de vie :	14d8+70 (133 pv)
Initiative :	-1
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	21 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 8, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte :	+10/+23
Attaque :	grande hache (+18 corps à corps, 3d6+13/x3); ou coup (+18 corps à corps, 1d4+9); ou rocher (+9 distance, 2d6+9)
Attaque à outrance :	grande hache (+18/+13 corps à corps, 3d6+13/x3); ou 2 coups (+18 corps à corps, 1d4+9); ou rocher (+9 distance, 2d6+9)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m
Attaques spéciales :	jet de rochers
Particularités :	immunité contre le froid, réception de rochers, vision nocturne, vulnérabilité au feu
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +12, Vol +6
Caractéristiques :	For 29, Dex 9, Con 21, Int 10, Sag 14, Cha 11
Compétences :	Artisanat (un au choix) +13, Détection +12, Escalade +13, Intimidation +6, Saut +17
Dons :	Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements
Environnement :	montagnes froides
Organisation sociale :	solitaire, groupe (2-5), bande (6-9 plus 35% de non-combattants ■ 1 adepte ou prêtre de niveau 1-2), chasseurs/maraudeurs (6-9 plus 35% de non-combattants, plus 1 adepte ou ensorceleur de niveau 3-5, 2-4 loups arctiques et 2-3 ogres) ou clan (21-30 plus 1 adepte, prêtre ou ensorceleur de niveau 6-7, plus 12-30 loups arctiques, 12-22 ogres et 1-2 jeunes dragons blancs)
Facteur de puissance :	9
Trésor :	normal
Alignement :	souvent chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+4

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

*Cette créature ressemble à un nain, mais elle est grande comme deux humains. Sa peau est noire comme du charbon et ses cheveux rouges comme la braise. Sa mâchoire prognathe s'orne de dents jaunâtres.*

Les géants du feu sont des êtres brutaux ■ impitoyables, dont la société est organisée avec une rigueur toute militaire.

Quelques géants du feu ont une chevelure orange vif. Les adultes de sexe masculin font environ 3,50 mètres de haut pour un poids de 3,5 tonnes et un tour de poitrine de près de 3 mètres, les femmes sont un peu plus petites et plus légères. Ces géants ont une espérance de vie de 350 ans.

Ils portent des habits en cuir ou en tissu épais, de couleur rouge, orange, jaune ou noire. Les combattants y ajoutent une armure à plaques et un casque noirs.

Leur sacoch contient généralement 1d4+1 rochers, 3d4 objets courants, du silex, des amorces et les richesses de chacun. Toutes leurs possessions sont sales, endommagées et souvent noircies par les flammes.

## Combat

Les géants les plongent longuement dans les flammes ou toute autre source de chaleur (geyser, bassin de lave) pour qu'ils infligent davantage de dégâts. Au corps à corps, ils aiment tout particulièrement employer des épées de feu (quand ils peuvent se les procurer). Une de leurs tactiques favorites consiste à attraper les créatures de plus petite taille ■ à les jeter dans les flammes ou tout autre endroit chaud.

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de leurs rochers est de 36 mètres.

**Jarl géant du givre, chevalier noir de niveau 8**

**Géant (froid) de taille G**

14d8+84 plus 8d10+48 (231 pv)

+5

9 m en harnois +2 (6 cases); vitesse de base 12 m

29 (-1 taille, +1 Dex, +9 naturelle, +10 harnois +2), contact 10, pris au dépourvu 28

+18/+33

grande hache +2 de froid (+30 corps à corps, 3d6+18/x3 plus 1d6 de froid); ou coup (+28 corps à corps, 1d4+11); ou rocher (+18 distance, 2d6+11)

grande hache +2 de froid (+30/+25/+20/+15 corps à corps, 3d6+18/x3 plus 1d6 de froid); ou 2 coups (+28 corps à corps, 1d4+11); ou rocher (+18 distance, 2d6+11)

3 m/3 m

attaque sournoise (+2d6), châtimeur du Bien, jet de rochers

aura de désespoir, aura de Mal, bénédiction impie, contrôle des morts-vivants, détection du Bien, immunité contre le froid, réception de rochers, résistance au feu (10), utilisation du poison, vision nocturne, vulnérabilité au feu

Réf +13, Vig +25, Vol +13

For 32, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 12, Cha 18

Connaissances (religion) +2, Détection +5, Discrétion +2,

Équitation +11, Escalade +17, Saut +17

Arme en main, Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

montagnes froides

solitaire ou avec son clan

17

normal

toujours chaotique mauvais

par une classe de personnage

## La société des géants du feu

Ces géants ne vivent que dans les endroits où règne une grande chaleur, c'est-à-dire le plus souvent les régions volcaniques ou celles qui abritent des sources chaudes. Ils résident dans des châteaux ou des cavernes. Leurs clans sont gérés comme des groupes militaires et leurs chefs se donnent le nom de rois et de reines. Les géants du feu lancent souvent de grandes campagnes visant à asservir les environs, et il n'est pas rare qu'ils reçoivent un tribut de la plupart des communautés vivant à proximité.

Les géants du feu font souvent des prisonniers. Leur repaire a 30% de chances de compter 1d2 créatures captives tous les 10 géants adultes que comprend le groupe ou le clan. Ces prisonniers peuvent être de n'importe quelle race.

## Personnages géants du feu

La plupart des groupes de géants du feu comptent un prêtre ayant accès à deux des domaines suivants : Duperie, Guerre, Loi, Mal (Duperie et Guerre étant les deux choix les plus courants).

## GÉANT DU GIVRE

*Ce géant ressemble à un grand humain musclé au teint blanc ou ivoir. Ses cheveux sont bleu pâle, tout comme ses yeux.*

Les géants du givre sont redoutés à juste titre. Ce sont des maraudeurs violents et destructeurs.

Les cheveux des géants du givre peuvent être bleu pâle ou jaunâtres, et leur yeux sont souvent de la même teinte. Ils s'habillent de peaux et arborent tous les bijoux qu'ils possèdent. Les guerriers y ajoutent une chemise de mailles et un casque en fer orné de cornes ou de plumes.

Les adultes de sexe masculin font environ 4,50 mètres de haut pour un poids de 1,4 tonne, les femmes sont un peu plus petites et plus légères. Leur espérance de vie tourne autour des 250 ans.

Leur sacoches contiennent généralement 1d4+1 rochers, 3d4 objets courants et les richesses de chacun. Tout ce qu'ils possèdent est vieux, usagé, sale et malodorant, ce qui rend parfois l'identification des objets problématique.

## Combat

Les géants du givre combattent le plus souvent de loin, en jetant des rochers jusqu'à ce qu'ils tombent à court de munitions ou que leurs ennemis décident de se rapprocher. Ils se battent alors à l'aide de leurs énormes haches. Leurs rochers ont un facteur de portée de 36 mètres.

Ils aiment tendre des embuscades en se cachant sous la neige au sommet de pentes gelées, là où leurs adversaires auront du mal à les atteindre.

**Jet de rochers (Ext).** Le facteur de portée de leurs rochers est de 42 mètres.

## La société des géants du givre

Ces géants vivent dans les régions arctiques où les glaciers abondent et la neige tombe en permanence. Ils s'installent dans des châteaux grossièrement bâtis ou dans des cavernes de glace. Leurs chefs se font appeler « jarls ». Les groupes de géants du givre vivent principalement de chasse et de maraudage, même s'il leur arrive de s'allier avec d'autres géants voisins pour commercer et se défendre.

Ils sont souvent des prisonniers. Leur repaire a ainsi 20% de chances de compter 1d2 créatures captives tous les 10 géants adultes que comprend le groupe ou le clan. Ces prisonniers peuvent être de n'importe quelle race.

## Personnages géants du givre

La plupart des groupes de géants du givre ont parmi eux un prêtre ayant accès à deux des domaines suivants : Chaos, Destruction, Guerre, Mal (Destruction et Guerre étant les deux choix qui reviennent le plus souvent).

## Jarl géant du givre

Le chef d'un clan de géants du givre est souvent un barbare, un ensorceleur, un guerrier ou un prêtre. Certains des géants du givre les plus maléfiques deviennent chevaliers noirs. Ambitieux et dominateurs, ils s'élèvent rapidement au sommet de leur clan, dirigeant leurs semblables vers toujours plus de cruauté et de dépravation.

Le jarl géant du givre décrit ici a toutes les particularités et pouvoirs d'un géant du givre ordinaire, plus celles qui lui viennent de ses niveaux de chevalier noir (voir le profil). Voici le détail de ses pouvoirs.

**Aura de désespoir (Sur).** Il émane du jarl une aura maléfique qui inflige à ses ennemis dans un rayon de 3 mètres un malus de -2 aux jets de sauvegarde.

**Aura de Mal (Ext).** Le jarl diffuse une aura puissante de Mal (voir le sort *détection du Mal*) équivalente à celle d'un prêtre de niveau 8 d'alignement mauvais.

**Contrôle des morts-vivants (Sur).** Le jarl peut contrôler ■ intimider les morts-vivants comme un prêtre de niveau 6.

**Bénédictio impie (Sur).** Le jarl bénéficie d'un bonus sur tous les jets de sauvegarde égal à son modificateur de Charisme.

**Châtiment du Bien (Sur).** Deux fois par jour, le jarl peut châtier le bien lors d'une attaque de corps à corps normale. Il bénéficie alors d'un bonus de +4 sur son jet d'attaque et de +8 sur son jet de dégâts. S'il tente par erreur de châtier une créature qui n'est pas bonne, le pouvoir n'a aucun effet mais l'utilisation est tout de même décomptée.

**Détection du Bien (Mag).** À volonté, le jarl peut utiliser un pouvoir magique de *détection du Bien*, comme le sort du même nom (niveau ■ de lanceur de sorts).

**Utilisation du poison.** Le jarl est formé au maniement du poison, et il ne risque pas de s'empoisonner accidentellement lorsqu'il applique un poison sur une lame.

**Exemple de sorts de chevalier noir préparés (3/1 ; DD de sauvegarde 11 + niveau de sort) :** 1<sup>er</sup> niveau : anathème, arme magique, frayeur ; 2<sup>e</sup> niveau : force de taureau.

Possession : grande hache +2 de froid, harnois +2, cape de Charisme +2, anneau de résistance aux énergies destructives mineur (feu), 2 doses de tormentille. (Les avantages procurés par ces objets sont déjà inclus dans le profil.)

## GÉANT DES NUAGES

Géant (Air) de taille TG

Dés de vie : 17d8+102 (178 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 25 (-2 taille, +1 Dex, +12 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+32

Attaque : morgenstern de taille Gig (+22 corps à corps, 4d6+18) ; ou coup (+22 corps à corps, 1d6+12) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Attaque à outrance : morgenstern de taille Gig (+22/+17/+12 corps à corps, 4d6+18) ; ou 2 coups (+22 corps à corps, 1d6+12) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : jet de rochers, pouvoirs magiques

Particularités : arme disproportionnée, odorat, réception de rochers, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +16, Vol +10

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con 23, Int 12, Sag 16, Cha 13

Compétences : Artisanat (un au choix) +11, Détection +15, Diplomatie +3, Escalade +19, Intimidation +11, Perception auditive +15, Psychologie +9, Représentation (instruments à vent) +2

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du renversement, Volonté de fer

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4), famille (2-4, plus 35% de non-combattants, plus 2-5 griffons ou 2-8 lions sanguinaires) ou bande (6-9 plus 1 prêtre ou ensorceleur de niveau 4-7 et 2-5 griffons ou 2-8 lions sanguinaires)

Facteur de puissance : 11

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : généralement neutre bon ou neutre mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : =

*Ce géant est très musclé, il a des traits réguliers et bien affirmés. Sa peau est blanche comme du lait avec quelques traces de bleu. Ses cheveux sont blanc argenté.*

Les géants des nuages se sentent supérieurs à tous les autres, exception faite des géants des tempêtes, qu'ils considèrent comme leurs égaux. Dotés d'un esprit créateur, ils apprécient les belles choses et font d'excellents stratèges.

Leur peau peut être bleu pâle ou laiteuse à reflets bleuâtres. Leurs cheveux sont argentés ou couleur d'airain et leurs yeux sont d'un bleu irisé. Les adultes de sexe masculin font près de 5,50 mètres de haut pour un poids de 2,5 tonnes, les femmes sont un peu plus petites et plus légères. L'espérance de vie de ces géants approche des 400 ans.

Ils portent les plus beaux habits qu'ils puissent trouver et les agrémentent souvent de bijoux. Pour beaucoup, l'apparence est le reflet de la réussite sociale : plus les vêtements et les bijoux sont somptueux, plus celui qui les arbore a d'importance aux yeux de ses semblables. Les géants des nuages apprécient la musique et la plupart d'entre eux savent jouer d'au moins un instrument (leur préférence allant généralement à la harpe).

Contrairement à la plupart des autres géants, ils laissent leurs trésors dans leur repaire. Leur sacoches contiennent seulement de la nourriture, 1d4+1 rochers, 3d4 objets courants, quelques pièces (jamais plus de 10d10) et un instrument de musique. Leurs possessions sont souvent de qualité et bien entretenues.

## Combat

Les géants des nuages combattent au sein d'unités parfaitement coordonnées et appliquant des plans de bataille établis avec soin. Ils préfèrent tenir une position dominante par rapport à leurs adversaires. Leur tactique favorite consiste à encercler l'ennemi pour le bombarder de rochers tandis que les géants capables de lancer des sorts le font.

**Jet de rochers (Ext).** Le facteur de portée de leurs rochers est de 42 mètres.

**Pouvoirs magiques.** Brume de dissimulation et lévitation (en emportant jusqu'à 1 tonne avec lui) 3 fois par jour ; nappe de brouillard 1 fois par jour. Niveau 15 de lanceur de sorts.



**Arme disproportionnée (Ext).** Le géant des nuages utilise une énorme morgenstern à deux mains (assez grande pour une créature de taille Gig) sans aucun malus.

## La société des géants des nuages

La plupart des géants des nuages résident dans des châteaux grossièrement taillés au sommet de pics perpétuellement noyés dans les nuages. Ils vivent par petits groupes, mais savent où trouver 1d8 autres groupes similaires dans les environs. Ils se joignent d'ailleurs à eux pour les grandes fêtes et pour faire du commerce, mais aussi en cas de menace commune.

Les géants des nuages d'alignement bon commercent avec les communautés humanoïdes pour se procurer nourriture, vin, bijoux et tissus. Certains établissent de si bonnes relations avec leurs voisins qu'ils n'hésitent pas à leur venir en aide en cas de menace. Par contre, les géants des nuages d'alignement mauvais attaquent les autres races pour leur dérober ce dont ils ont besoin.

D'après les légendes, certains géants de nuages construisent leur château directement sur un îlot de nuages enchantés appelé île céleste. Ils ont alors tendance à vivre à l'écart de leurs semblables. Les îles célestes sont des lieux fabuleux sur lesquels poussent des vergers aux arbres démesurés.

## Personnages géants des nuages

Certains groupes de géants des nuages comptent un ensorceleur ou un prêtre. Les prêtres bons ont accès à deux des domaines suivants : Bien, Force, Guérison, Soleil. Les prêtres malfaisants ont le choix entre deux des domaines suivants : Duperie, Mal, Mort.

## GÉANT DES PIERRES

Géant (Terre) de taille G

Dés de vie : 14d8+56 (119 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases); vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +2 Dex, +11 naturelle, +3 armure de peau), contact 11, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +10/+22

Attaque : massue (+17 corps à corps, 2d6+12); ou coup (+17 corps à corps, 1d4+8); ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Attaque à outrance : massue (+17/+12 corps à corps, 2d6+12); ou 2 coups (+17 corps à corps, 1d4+8); ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers

Particularités : réception de rochers, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +13, Vol +7

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 19, Int 10, Sag 12, Cha 11

Compétences : Détection +12, Discrétion +6\*, Escalade +11, Saut +11

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-5), bande (6-9 plus 35% de non-combattants), chasseurs/maraudeurs/marchands (6-9 plus 1 ancien) ou clan (21-30 plus 35% de non-combattants, plus 1-3 anciens et 3-6 ours sanguinaires)

Facteur de puissance : 8 (ancien 9)

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4 (ancien +6)

*Ce géant ressemble à un humain élancé mais très musclé. Sa peau glabre est lisse et grise. Ses traits creusés et ses yeux enfoncés donnent le sentiment qu'il est morose.*

Les géants des pierres ont la réputation injustifiée de s'amuser à jeter des pierres dans tous les sens sans vérifier s'il y a du monde dans les environs. En réalité, ils font preuve d'une certaine timidité avec les étrangers.

Ils portent des habits de cuir épais, qu'ils teignent en brun ou en gris pour ne pas se faire remarquer.

Les adultes font dans les 3,50 mètres de haut, pour un poids de 250 kg. Leur espérance de vie atteint les 800 ans.

Comme indiqué ci-dessus, les géants des pierres se montrent parfois réservés à l'égard des gens qu'ils ne connaissent pas, mais il ne faut pas y voir la moindre crainte de leur part. La plupart d'entre eux ont un don artistique. Certains peignent des scènes de la vie quotidienne de leur clan sur les murs de leur caverne ou sur de la peau tannée, d'autres jouent du tambour ou de la flûte de pierre, d'autres enfin confectionnent des bijoux fantaisie, le plus souvent des colliers de pierres polies et peintes.

La plupart des géants des pierres aiment s'amuser, surtout à la nuit tombée. Ils apprécient tout particulièrement les concours de jet de rochers et autres jeux leur permettant de mettre leur force en valeur. Plusieurs groupes se réunissent pour se lancer des rochers à la figure, les perdants étant ceux qui, au bout du compte, ont été le plus souvent touchés. C'est le récit de telles joutes rapporté par des voyageurs de passage qui est la cause de la mauvaise réputation des géants des pierres.

Leur sacoches contient généralement 2d12 rochers, 1d4+6 objets courants et les richesses de chacun. Les possessions de ces géants ne sont ni sales ni particulièrement propres, mais la plupart sont en pierre.

## Combat

Les géants des pierres combattent de loin chaque fois que c'est possible, mais si le combat rapproché devient inévitable, ils font plus que se défendre à l'aide de leurs grandes massues taillées à même la roche.

Leur tactique favorite consiste à rester immobiles pour se fondre dans le décor, puis à noyer leurs adversaires surpris sous un déluge de rochers.

**Jet de rochers (Ext).** Le facteur de portée de leurs rochers est de 54 mètres. Ils jettent leurs rochers à deux mains.

**Réception de rochers (Ext).** Les géants des pierres bénéficient d'un bonus racial de +4 à leurs jets de réception de rocher.

**Compétences.** \* Tout géant des pierres bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion dans les zones rocailleuses.

## Les anciens

Certains géants des pierres acquièrent avec l'âge des pouvoirs spéciaux liés à leur environnement. Ces anciens ont un minimum de 15 en Chantage et possèdent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils lancent comme un ensorceleur de niveau 10 : façonnage de la pierre, pierres commères et transmutation de la boue en pierre ou transmutation de la pierre en boue (DD 17). De plus, un ancien sur dix est ensorceleur (le plus souvent, de niveau 3-6).

## La société des géants des pierres

Les géants des pierres s'installent dans de grandes cavernes situées dans les hauteurs de montagnes escarpées et balayées par de violents orages. Souvent, plusieurs groupes vivent à moins d'un jour de marche les uns des autres, ce qui leur permet de se prêter assistance en cas de besoin. On peut ainsi trouver jusqu'à 2d4 groupes situés tout près les uns des autres. Certains géants préfèrent toutefois vivre seuls, afin de méditer et de se consacrer à leur art. Ils deviennent généralement des anciens au bout de plusieurs décennies.

La plupart des groupes de géants des pierres vivent de la chasse, de la cueillette et de l'élevage (ils possèdent des troupeaux de chèvres ou de moutons). Ils font du commerce avec les communautés voisines, échangeant nourriture et objets en pierre contre du tissu, des poteries et divers produits manufacturés. S'ils sont d'alignement mauvais, ces géants partent souvent en maraude, à moins qu'ils ne détournent les voyageurs de passage.

## Personnages géants des pierres

Forts, solitaires et silencieux, les personnages géants des pierres sont rares sur les terres des humains.

Voici les traits raciaux des géants des pierres :

- +16 en Force, +4 en Dextérité, +8 en Constitution, +2 en Sagesse.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de +4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte.
- Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 200% de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge : 3 m/3 m.
- La vitesse de base au sol d'un géant des pierres est de 12 mètres.

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un géant des pierre débute avec quatorze niveaux de géant, ce qui lui confère 14d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +10 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +9 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un géant des pierre lui donnent un nombre de points de compétence égal à 17 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Détection, Discretion, Escalade, Perception auditive. Un géant des pierres bénéficie d'un bonus racial de +8 pour les tests de Discretion sur terrain rocailleux.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un géant des pierres lui donnent cinq dons.
- Bonus d'armure naturelle de +11.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Jet de rochers.
- Particularités (voir ci-dessus). Réception de rochers.
- Langues. D'office : géant. Supplémentaires : commun, draconien, elfe, goblin, orque.
- Classe de prédilection. Barbare.
- Ajustement de niveau : +4.

## GÉANT DES TEMPÊTES

Géant de taille TG

Dés de vie : 19d8+114 (199 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 10,50 m (7 cases), nage 9 m en cuirasse ; vitesse de base 15 m, nage 12 m

Classe d'armure : 27 (-2 taille, +2 Dex, +12 naturelle, +5 cuirasse), contact 10, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +14/+36

Attaque : épée à deux mains (+26 corps à corps, 4d6+21/19-20) ; ou coup (+26 corps à corps, 1d6+14) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +14) (+14 distance, 3d6+14/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains (+26/+21/+16 corps à corps, 4d6+21/19-20) ; ou 2 coups (+26 corps à corps, 1d6+14) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +14) (+14/+9/+4 distance, 3d6+14/x3)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité, liberté de mouvement, réception de rochers, respiration aquatique, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +17, Vol +9

Caractéristiques : For 39, Dex 14, Con 23, Int 16, Sag 20, Cha 15

Compétences : Artisanat (un au choix) +13, Concentration +26, Détection +25, Diplomatie +4, Escalade +20, Intimidation +12, Natation +18\*, Perception auditive +15, Psychologie +15, Représentation (chant) +12, Saut +24.

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Volonté de fer

Environnement : montagnes chaudes

Organisation sociale : solitaire ou famille (2-4 plus 35% de non-combattants, 1 prêtre ou ensorceleur de niveau 7-10 et 1-2 rukhs, 2-5 griffons ou 2-8 félins marins)

Facteur de puissance : 13

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : souvent chaotique bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —

*Ce géant ressemble à un humain parfaitement constitué, mais de taille démesurée. Sa peau est vert pâle, ses cheveux vert foncé et ses yeux émeraude.*

Les géants des tempêtes sont des êtres doux vivant en reclus. Ils tolèrent généralement les autres, mais peuvent s'avérer extrêmement dangereux si on les met en colère.

Leur peau est, très rarement, mauve. Ils ont alors les cheveux noirs et les yeux violets ou argentés. Les adultes mesurent dans les 6,30 mètres de haut pour un poids avoisinant les 6 tonnes. Leur espérance de vie est de 600 ans.

Ils sont le plus souvent vêtus d'une tunique ample maintenue par une ceinture et d'un serre-tête. Certains portent des sandales, les autres allant pieds nus. Ils possèdent quelques bijoux simples, mais finement ouvragés, qui sont fréquemment des anneaux, des serre-tête ou des bracelets de cheville (pour ceux qui ne mettent pas de sandales). Ils mènent une existence tranquille, passant leur temps à réfléchir au monde qui les entoure, à composer de la musique et à cultiver leur terre.

Les géants des tempêtes portent généralement leur sacoche attachée à la ceinture plutôt qu'en bandoulière. Elle contient un instrument de musique (le plus souvent une harpe ou une flûte de Pan) et 2d4 objets courants. Excepté les bijoux qu'ils portent, ils préfèrent laisser leurs richesses dans leur repaire. Leurs possessions sont le plus souvent simples, voire rustiques, mais toujours bien faites et entretenues avec soin.

## Combat

Les géants des tempêtes utilisent des armes de jet et des pouvoirs magiques plutôt que de jeter des rochers. Leurs gigantesques arcs longs composites ont un facteur de portée de 54 mètres.

**Pouvoirs magiques.** appel de la foudre (DD 15) et éclair multiple (DD 18) 1 fois par jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. Contrôle du climat et lévitation 2 fois par jour. Niveau 20 de lanceur de sorts.

**Liberté de mouvement (Sur).** Le géant des tempêtes bénéficie en permanence de l'effet du sort *liberté de mouvement* (niveau 20 de lanceur de sorts). L'effet peut être dissipé, mais le géant des tempêtes peut le réactiver par une action libre.

**Respiration aquatique (Ext).** Il peut respirer sous l'eau indéfiniment, et même utiliser ses pouvoirs magiques en restant totalement immergé.

**Compétences.** Un géant des tempêtes bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite. Les géants des tempêtes ignorent le malus d'armures aux tests pour les tests de Natation.

## La société des géants des tempêtes

Les géants des tempêtes vivent dans des châteaux bâtis au sommet de pics rocheux ou sous l'eau. La terre leur procure tout ce dont ils ont besoin pour subsister. Si la récolte naturelle n'est pas suffisante, ils plantent et entretiennent d'immenses champs, potagers et vignes. Ils n'élèvent pas d'animaux, préférant les chasser. Ceux qui habitent dans les montagnes ou dans les airs sont souvent en bons termes avec les dragons d'argent et les géants des nuages bons des environs, tous se prodiguant mutuelle assistance. Pour leur part, les géants des tempêtes vivant sous l'eau entretiennent la même relation avec les hommes-poissons et les dragons de bronze.

## Personnages géants des tempêtes

Environ 20% des géants des tempêtes adultes sont prêtres ou ensorceleurs. Les prêtres ont le choix entre deux des domaines suivants : Bien, Chaos, Guerre, Protection.

## GÉNIE

Les génies sont des êtres humanoïdes vivant dans les plans élémentaires. Ils sont célèbres pour leur force, leur ruse et l'habileté avec laquelle ils pratiquent l'art de l'illusion.

Ils utilisent parfois le plan Matériel comme lieu de rencontre ou d'affrontement avec les autres membres de leurs races. Ils viennent aussi y chercher tout ce qu'ils ne trouvent pas dans leur plan natal.

## COMBAT

Les génies combattent avec intelligence et se servent de leur grande mobilité pour manœuvrer autour de leurs adversaires. Ils n'hésitent pas à fuir s'ils se sentent menacés. S'ils sont acculés, ils tentent de négocier leur liberté, offrant trésors ou services en échange.

**Changement de plan (Mag).** Tout génie peut se rendre dans le plan Matériel, le plan Astral ou n'importe lequel des plans élémentaires. Ce pouvoir peut transporter jusqu'à huit créatures supplémentaires, à



condition que le génie et elles se tiennent tous par la main. Cette précision exceptée, il fonctionne comme le sort du même nom (niveau 13 de lanceur de sorts).

## DJINN

Extérieur (Air, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 7d8+14 (45 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +4 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +7/+15

Attaque : coup (+10 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : cyclone, maîtrise de l'air, pouvoirs magiques

Particularités : changement de plan, immunité contre l'acide, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +7, Vol +7

Caractéristiques : For 18, Dex 19, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 15

Compétences : Art de la magie +12, Artisanat (une forme au choix) +12, Concentration +12, Connaissances (une au choix) +12, Déplacement silencieux +14, Détection +12, Diplomatie +4, Estimation +12, Évasion +14, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +12, Psychologie +12

Dons : Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative<sup>5</sup>

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-15)

Facteur de puissance : 5 (noble 8)

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

La créature a l'apparence d'un humain musclé à la peau sombre, mais de deux fois sa taille.

Le djinn est natif du plan élémentaire de l'Air. Il vit sur des îles flottantes de terre et de roche. Grandes d'un à plusieurs kilomètres, elles offrent au regard un incroyable agencement d'édifices, de cours, de jardins et de statues. Chaque île est dirigée par un cheik.

La société des djinns est gouvernée par un calife, à qui les nobles et conseillers (vizirs, beys, amirs, cheiks, sharifs et maliks) prêtent serment d'allégeance. Le calife dirige toutes les îles de djinns situées à deux jours de voyage à la ronde. Il est conseillé par six vizirs qui l'aident à gérer son royaume.

Si une île est attaquée par une armée importante, un messager (généralement le plus jeune des djinns présents) est envoyé à l'île la plus proche. Celle-ci dépêche aussitôt de l'aide, tout en envoyant deux messagers aux deux îles voisines, et ainsi de suite. Bien vite, la nation entière est alertée.

Un djinn mesure environ 3,20 mètres pour un poids de 500 kg. Il parle l'aérien, le céleste, le commun et l'igné.

## Combat

Le djinn méprise l'affrontement physique, préférant faire usage de ses pouvoirs magiques et de sa maîtrise du ciel. S'il se sent menacé, il se transforme en cyclone pour fuir et harceler quiconque souhaiterait le suivre.

**Cyclone (Sur).** Toutes les 10 minutes, le djinn peut se transformer en petit cyclone, forme qu'il peut conserver un maximum de 7 rounds. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse normale, soit dans les airs, soit sur la surface de son choix.

Le cyclone fait 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur maximale est égale à 15 mètres. Le djinn peut la moduler comme il le souhaite, mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Le mouvement d'un djinn sous forme de cyclone ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le cyclone, entrent dans l'espace qu'il occupe, ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les vents violents qui y soufflent.

Les créatures de taille M ou moins risquent de subir des dégâts et d'être entraînées dans les airs au contact du cyclone. Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour ne pas subir 3d6 points de dégâts. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes (DD 20) qui détermine si elle est



soulignée de terre. Si cela se produit, le cyclone la maintient en l'air et elle subit automatiquement 1d8 points de dégâts par round. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes (DD 20) par round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager.

Les créatures prises dans le cyclone ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements du djinn. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en Dextérité et un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un djinn peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

Le djinn peut à tout moment éjecter les créatures prises dans le cyclone, auquel cas il les dépose là où il se trouve.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris tournoyant follement autour de lui. Ce nuage est centré sur le djinn et a un diamètre égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec la vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un djinn sous forme de cyclone ne peut porter d'attaque de corps à corps et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

**Maîtrise de l'air (Ext).** Les créatures volantes subissent un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts contre un djinn.

**Pouvoirs magiques.** Invisibilité (uniquement sur lui-même) 1 fois par round ; création de nourriture et d'eau, création de vin (comme création d'eau, mais fait apparaître du vin en même quantité), création majeure (la matière végétale créée est permanente), image prédéterminée (DD 17) et vent divin 1 fois par jour. Également 1 fois par jour, le djinn peut passer en état gazeux (comme le sort du même nom) pour une durée maximale d'une heure. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

## Djinn noble

Certains djinns (environ 1% de la population) sont des « nobles » capables d'accorder trois souhaits à quiconque les capture. Ils refusent d'accomplir quelque autre service que ce soit et sont automatiquement libérés dès qu'ils accordent le troisième souhait. Ils sont aussi forts que les éfrits (voir ci-dessous), chacun d'eux ayant 10 DV.

## ÉFRIT

**Extérieur (extraplansaire, Feu) de taille G**

**Dés de vie :** 10d8+20 (65 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 12 m (parfaite)

**Classe d'armure :** 18 (-1 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +10/+20

**Attaque :** coup (+15 corps à corps, 1d8+6 et 1d6 de feu)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+15 corps à corps, 1d8+6 et 1d6 de feu)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** chaleur, changement de taille, pouvoirs magiques

**Particularités :** changement de plan, immunité contre le feu, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +9, Vol +9

**Caractéristiques :** For 23, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 15, Cha 15

**Compétences :** Art de la magie +14, Artisanat (un au choix) +14,

Bluff +15, Concentration +15, Déplacement silencieux +16,

Détection +15, Diplomatie +6, Intimidation +17, Perception auditive +15,

Psychologie +15

**Dons :** Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Pouvoir rapide (myon ardent), Science de l'initiative

**Environnement :** plan élémentaire du Feu

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-15)

**Facteur de puissance :** 8

**Trésor :** pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** toujours loyal mauvais

**Évolution possible :** 11-15 DV (taille G), 16-30 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*La créature est un géant musclé à la peau rouge brique et au regard de braise. Son front est orné de deux petites cornes et de sa bouche dépassent deux défenses.*

L'éfrît est originaire du plan élémentaire du Feu. On prétend qu'il serait construit de basalte, de bronze et de flammes solidifiées.

Universellement connu pour sa haine de la servitude, il l'est également pour sa nature cruelle, sa soif de vengeance et sa propension à manipuler et à abuser les mortels. La grande ville des éfrîts est la légendaire Cité d'Airain, située au fin fond du plan du Feu, mais ce même plan accueille également de nombreux avant-postes depuis lesquels les éfrîts surveillent leur domaine et harcèlent les créatures voisines. Les éfrîts sont les ennemis jurés des djinns, qu'ils attaquent à vue.

Ils sont gouvernés par un grand sultan résidant dans la Cité d'Airain. Ce dernier est conseillé par une grande quantité de beys, amirs et autres maliks pour ce qui est du plan du Feu, et de six grands pachas qui l'aident à définir sa politique concernant le plan Matériel.

La Cité d'Airain est une gigantesque forteresse accueillant la majorité des éfrîts. Elle flotte dans la région la plus chaude du plan du Feu, perpétuellement entourée de mers de lave et de lacs de magma. Elle est posée sur un hémisphère d'airain rutilant faisant près de 60 kilomètres de diamètre. Les plus hauts minarers sont ceux du palais du sultan, édifice somptueux qui recèlerait mille trésors. La Cité d'Airain est bien plus peuplée que la plus grande ville du plan Matériel.

L'éfrît mesure un peu plus de 3,50 mètres pour un poids d'une tonne.

Il parle l'igné, le commun, l'aérien et l'inférieur.

## Combat

L'éfrît adore abuser ses ennemis et faire naître la confusion dans leur esprit. Il le fait autant par plaisir que par stratégie.

**Chaleur (Ext).** Le corps surchauffé de l'éfrît lui permet d'infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'il frappe au corps à corps ou qu'il remporte un test de lutte opposé après avoir agrippé son adversaire.

**Changement de taille (Mag).** Deux fois par jour, un éfrît peut magiquement changer la taille d'une créature. Ce pouvoir fonctionne comme le sort agrandissement ou réduction (au choix de l'éfrît), excepté qu'il fonctionne aussi sur lui. Un jet de Vigueur de DD 14 est autorisé pour annuler l'effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 2<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** Détection de la magie, flammes, pyrotechnie (DD 14), rayon ardent (1 seul rayon) à volonté ; invisibilité et mur de feu (DD 16) 3 fois par jour ; état gazeux, image permanente (DD 18) et métamorphose (uniquement sur lui-même) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. Une fois par jour, l'éfrît peut également accorder trois souhaits à une créature autre qu'un génie.

## JANN

**Extérieur (natif) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+6 (33 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 4,50 m (parfaite) en cotte de mailles ; vitesse de base au vol 9 m, vitesse de base de vol 6 m (parfaite)

**Classe d'armure :** 18 (+2 Dex, +1 naturelle, +5 cotte de mailles), contact 12, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +6/+9

**Attaque :** cimeterre (+9 corps à corps, 1d8+4/18-20) ; ou arc long (+8 distance, 1d8/x3)

**Attaque à outrance :** cimeterre (+9/+4 corps à corps, 1d8+4/18-20) ; ou arc long (+8/+3 distance, 1d8/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** changement de taille, pouvoirs magiques

**Particularités :** changement de plan, endurance élémentaire, résistance au feu (10), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +6, Vol +7

**Caractéristiques :** For 16, Dex 15, Con 12, Int 14, Sag 15, Cha 13



**Compétences :** Artisanat (deux formes au choix) +11, Concentration +10, Déplacement silencieux +6, Dérision +11, Diplomatie +3, Équitation +11, Estimation +11, Évasion +6, Maîtrise des cordes +2 (+4 pour ligoter), Perception auditive +11, Psychologie +11

**Dons :** Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative<sup>5</sup>, Souplesse du serpent

**Environnement :** déserts chauds

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-15)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 7-9 DV (taille M), 10-18 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +5

La créature ressemble à un humain de bonne taille. Elle a un port altier, avec une majesté presque palpable.

Le jann est le plus faible de tous les génies. Constitué d'un amalgame des quatre éléments, il est obligé de passer beaucoup de temps dans le plan Matériel. Il apprécie les déserts peu fréquentés et les oasis cachées, où il peut vivre en paix et se sentir en sécurité.

Très tolérante, la société des janns prône l'égalité entre les hommes et les femmes. Chaque tribu est gouvernée par un cheik et un ou deux vizirs. Les cheiks exceptionnellement puissants reçoivent le titre d'amirs. Dans les heures sombres, ils sont capables de réunir et de commander un grand nombre de janns (auxquels des humains s'allient parfois).

La plupart des bandes de janns mènent une existence de nomades, voyageant d'une oasis à l'autre à la suite de leurs troupeaux de dromadaires, moutons ou chèvres. Ces janns itinérants ressemblent à s'y méprendre à des humains, sauf quand on les attaque. Le territoire d'une tribu peut s'étendre sur des centaines de kilomètres à la ronde.

Le jann parle le commun, ainsi qu'une des quatre langues élémentaires (aérien, aquatique, igné ou terreux) et une des langues planaires (abyssal, céleste ou infernal).

## Combat

Forts et courageux, les janns acceptent mal les insultes. S'ils se retrouvent face à un adversaire trop puissant pour eux, ils font appel à leur faculté de vol et à leur pouvoir d'invisibilité pour se regrouper et chercher une position qui leur permettra de prendre l'avantage.

**Changement de taille (Mag).** Deux fois par jour, un jann peut magiquement changer la taille d'une créature. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *agrandissement* ou *réduction* (au choix du jann), excepté qu'il fonctionne aussi sur lui. Un jet de Vigueur de DD 13 est autorisé pour annuler l'effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 2<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** *Communication avec les animaux*, invisibilité (uniquement sur lui-même) 3 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Une fois par jour, le jann peut également lancer *création de nourriture* et d'eau (niveau 7 de lanceur de sorts), ainsi que *forme éthérée* (niveau 12 de lanceur de sorts) pour 1 heure.

**Endurance élémentaire (Ext).** Le jann peut évoluer pendant 24 heures dans les plans de l'Air, de l'Eau, du Feu et de la Terre sans subir le moindre dégât. S'il ne revient pas dans le plan Matériel au bout de ce laps de temps, il essuie 1 point de dégâts par heure supplémentaire passée dans un plan élémentaire.

## Personnages janns

Voici les traits raciaux des janns :

- +6 en Force, +4 en Dextérité, +2 en Constitution, +4 en Intelligence, +4 en Sagesse, +2 en Charisme
- Taille moyenne.

- La vitesse de base au sol d'un jann est de 9 mètres. Il dispose également d'une vitesse de vol de 6 mètres (parfaite).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un jann débute avec six niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 6ds dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +6 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +5, Vigueur +5 et Volonté +5.
- Compétences raciales. Les niveaux d'Extérieur d'un jann lui donnent un nombre de points de compétence égal à 5 x (8 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Artisanat, Concentration, Déplacement silencieux, Détection, Équitation, Estimation, Évasion, Perception auditive et Psychologie.
- Dons raciaux. Les niveaux d'Extérieur d'un jann lui donnent trois dons. De plus, il reçoit Science de l'initiative en tant que don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Changement de taille, pouvoirs magiques.
- Particularités (voir ci-dessus). Changement de plan, endurance élémentaire, résistance au feu. (10), télépathie (30 m).

- Langages. D'office : commun. Supplémentaires : abyssal, aérien, aquatique, céleste, igné, infernal, terreux.
- Classe de prédilection. Roublard.
- Ajustement de niveau +5.

## GIRALLON

Créature magique de taille G

Dés de vie : 7d10+20 (58 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 12 m

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +7/+17

Attaque : griffes (+12 corps à corps, 1d4+6)

Attaque à outrance : 4 griffes (+12 corps à corps, 1d4+6), morsure (+7 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : éternation (2d4+9)

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +5

Caractéristiques : For 22, Dex 17, Con 14,

Int 2, Sag 12, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +6,

Escalade +14

Dons : Robustesse (x2), Volonté de fer

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (5-8)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

De prime abord, cette créature ressemble à un gorille albinos. Elle a quatre bras, de longues griffes et des crocs acérés.

Le girallon est un cousin naturel particulièrement féroce du gorille. Doté d'une force peu commune, il est agressif, sanguinaire et montre un grand instinct territorial.

Sur la terre ferme, il se déplace sur ses jambes et ses bras inférieurs. À l'âge adulte, il atteint presque 2,50 mètres de haut et est couvert d'une épaisse fourrure blanche. Il pèse environ 400 kg.



Girallon

## COMBAT

Le girallon attaque tout ce qui pénètre sur son territoire, même un autre membre de son espèce. Son incroyable agressivité explique entre autres qu'il n'en existe que très peu. Cela étant, il est capable de ruser au combat.

S'il est seul, il se cache dans les branches d'un arbre, derrière d'épais fourrés ou sous un tas de feuilles mortes, ne laissant dépasser que son museau. Dès qu'il sent ou aperçoit une proie, il charge tel un raureau furieux. Il tente de s'emparer d'une créature suffisamment petite pour pouvoir l'emporter, et se replie dans les arbres avant que les compagnons, de sa victime n'aient le temps de réagir. Si ses adversaires sont plus gros, il concentre toutes ses attaques sur un seul d'entre eux afin de l'éliminer en un minimum de temps.

**Éventration (Ext).** Si le girallon réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d4+9 points de dégâts supplémentaires.

**Compétences.** Un girallon bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

## GITHYANKI

Githyanki, homme d'armes de niveau 1

Extérieur (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m en cuirasse

(4 cases), vitesse de base 9 m

Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 cuirasse),

contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : épée à deux mains de maître (+4 corps à corps, 2d6+1/19-20) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +1) (+2 distance, 1d8+1/x3).

Attaque à outrance : épée à deux mains de maître (+4 corps à corps, 2d6+1/19-20) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +1) (+2 distance, 1d8+1/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : facultés psioniques

Particularités : facultés psioniques, résistance à la magie (6), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf.+1, Vig.+4, Vol.-2

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 7, Cha 8

Compétences : Artisanat (fabrication d'armes ou fabrication d'armures) +2, Détection +1, Intimidation +1

Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains)

Environnement : plan Astral

Organisation sociale : compagnie (2-4 guerriers de niveau 3), escouade (11-20 guerriers de niveau 3, 2 sergents de niveau 7, 1 capitaine de niveau 9 et 1 jeune dragon rouge), ou régiment (30-100 guerriers de niveau 3, 1 sergent de niveau 7 par tranche de 10 membres, 5 lieutenants de niveau 7, 3 capitaines de niveau 9, 1 chef de niveau 16 et 1 dragon rouge adulte par tranche de 30 membres)

Facteur de puissance : 1

Trésor : normal

Alignement : toujours mauvais (au choix)

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

Cet humanoïde grand et maigre a une peau jaunâtre et rêche, et ses cheveux noirs sont attachés en deux queues de cheval. Ses yeux brillent d'un air menaçant, et ses oreilles sont pointues et dentelées.

Githyanki



Gw

Les githyankis constituent une vieille lignée humanoïde qui réside dans le plan Astral, remplissant leurs armureries pour les embuscades, raids ou guerres.

Ils sont maigres, atteignant 1,90 m pour 85 kg environ. Ils apprécient les vêtements sophistiqués et les armures baroques. En fait, ils vénèrent armes et armures, et il n'est pas rare qu'ils montrent davantage d'intérêt pour leur équipement que pour un compagnon.

À l'instar des nains, ce sont des maîtres artisans, qui, cependant se concentrent exclusivement sur les objets à usage martial. Leurs créations sont caractéristiques de leur race et ceux qui entrent en possession de l'un de ces objets courent le risque d'être très sommairement exécutés si jamais ils croisent le chemin de membres de cette espèce.

Les githyankis parlent leur propre langage secret, mais ils connaissent également le commun et le draconien.

Le profil ci-dessus est celui d'un homme d'arme de niveau 1. La plupart des githyankis que l'on rencontre hors de chez eux sont des guerriers. Néanmoins, il est possible de rencontrer parmi eux des magiciens (qualifiés de « sorciers ») et des personnages multiclassés (les gish).

## COMBAT

Les githyankis sont des combattants aguerris, familiers des tactiques d'embuscade, de couverture et des attaques psioniques à distance. Ils préfèrent cependant engager leurs adversaires au corps à corps, gagnant ainsi la possibilité de se servir de leurs dévastatrices armes de mêlée. Celles-ci sont le plus souvent des épées à deux mains, des épées bârdes et autres armes à la lame particulièrement large. Toutes sont des armes de maître, de facture githyanki, décorées et baptisées. Les magiciens de cette race usent de leurs pouvoirs avec une précision stupéfiante afin de soutenir leurs camarades dans la mêlée.

**Facultés psioniques (Mag).** Hébètement (DD 9) et manipulation à distance 3 fois par jour. De plus, un githyanki de niveau 3 ou plus peut user de flou 3 fois par jour, un githyanki de niveau 6 ou plus peut user de porte dimensionnelle 3 fois par jour, et un githyanki de niveau 9 ou plus peut user de télékinésie (DD 14) 3 fois par jour et changement de plan (DD 16) 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal au niveau de classe du githyanki. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Résistance à la magie (Ext).** Les githyankis possèdent une résistance à la magie égale à ses niveaux de classe +5.

L'homme d'armes githyanki présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

**Facteur de puissance.** Les githyankis dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global. Les githyankis dotés de niveaux de classe de PJ ont un FP égal à leur niveau global +1.

GITHYANKI

131



## Épées d'argent

Ces épées impressionnantes sont portées par les combattants githyankis de niveau 9 et plus. De manufacture typique, une *épée d'argent* est une épée à deux mains en argent +1 qui ressemble beaucoup aux armes ordinaires des githyankis. Cependant, au corps à corps, une telle lame se transforme en une colonne de liquide argenté, altérant l'équilibre de l'arme round après round, tandis que sa forme coule et change. Une épée d'argent possède la propriété supplémentaire de pénétrer l'esprit des créatures qu'elle frappe, ce qui perturbe les facultés psioniques. Toute créature frappée par une épée d'argent doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) pour éviter de perdre ses facultés psioniques pendant 1d4 rounds.

Les githyankis de haut niveau possèdent souvent le don Science de la destruction et se servent de leur *épée d'argent* pour attaquer la corde d'argent des voyageurs astraux (voir le sort *projection astrale*, page 275 du *Manuel des Joueurs*). Cette corde, normalement impalpable, est alors traitée comme un objet tangible ayant la CA de son propriétaire, une solidité de 10 et 20 points de résistance.

On murmure qu'un combattant githyanki ne peut avoir qu'une épée d'argent et que si jamais on lui vole ou s'il la perd, il doit la rechercher à tout prix, sous peine d'être exécuté par ses supérieurs. Il est possible que ce ne soit qu'une légende, mais, pourtant, les githyankis sont connus pour les vengeance atroces qu'ils réservent à ceux qui volent une épée d'argent ou en gagnent une en combat.

La propriété anti-psionique d'une épée d'argent compte comme l'équivalent d'un bonus de +1 pour déterminer son prix et le coût de sa fabrication. Quelques épées d'argent appartenant à des githyankis de très haut niveau possèdent des propriétés supplémentaires. Les règles sont les mêmes que pour ajouter des propriétés à n'importe quel objet magique.

## LA SOCIÉTÉ DES GITHYANKIS

Les flagelleurs mentaux réduisirent en esclavage des races entières, parmi lesquelles les ancêtres des githyankis. Des siècles de captivité donnèrent naissance à la haine, nourrirent leur obstination et leur conférèrent finalement des facultés psioniques. Dotés de leurs armes mentales et d'un puissant leader autour duquel se rallier (le légendaire Gith), les esclaves entreprirent une lutte interplanétaire qui s'acheva par l'anéantissement de l'empire illithid, libérant ainsi les survivants. Cependant, ceux-ci se divisèrent bientôt en deux races distinctes, les githyankis et leurs ennemis mortels, les githzerai (cf. ci-dessous). Depuis, les uns comme les autres cherchent continuellement à s'entretuer. Cette animosité s'est développée au fil des siècles, faisant des githyankis ce qu'ils sont aujourd'hui – des créatures maléfiques et militaristes. Mais la haine commune que ces deux races entretiennent à l'encontre des flagelleurs mentaux ne connaît aucune limite, et elles cessent d'ailleurs les hostilités pour tracter leurs anciens maîtres dès que l'occasion se présente.

Les githyankis vivent dans de gigantesques forteresses qui dérivent dans le plan Astral. Ils y font du commerce, produisent des biens et de la nourriture, et y mènent tout simplement leur existence. Les demeures familiales n'existent pas, car la plupart des individus préfèrent le confort de leur propre habitation. Cependant, ils évoluent souvent en groupes, affinant ensemble leurs talents martiaux. Une forteresse abrite 20 % de non-combattants (des enfants pour la plupart) sur l'ensemble de la population y résidant. Hommes et femmes remplissent les mêmes fonctions et occupent les mêmes classes.

Les githyankis ne vénèrent aucune divinité, mais rendent hommage à une « reine liche ». Souveraine jalouse et paranoïaque, elle dévore l'essence de tout congénère dépassant le niveau 16. En plus d'éliminer les rivaux potentiels, la reine liche renforce son pouvoir à l'aide des essences vitales ainsi dévorées.

Le pacte des dragons rouges. Les githyankis ont conclu une alliance raciale avec les dragons rouges, qui leur servent occasionnellement de monture. Ainsi, tous bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Diplomatie quand ils ont à faire avec ce type de dragons. Quand ils se déplacent en groupes importants, il leur est possible, à l'entière discrétion du MD, de conclure des alliances temporaires.

## PERSONNAGES GITHYANKIS

La plupart des githyankis sont guerriers. Certains, parmi les plus puissants seigneurs de la guerre, deviennent des chevaliers noirs. Ils n'ont jamais de carrière de prêtre, sauf quand ils renient leur redoutable reine liche (ce qui est un choix dangereux et souvent fatal).

Les githyankis bénéficient des traits raciaux suivants.

+2 en Dextérité, +2 en Constitution, -2 en Sagesse.

Taille moyenne.

La vitesse de base au sol d'un githyanki est de 9 mètres.

Vision dans le noir sur 18 mètres.

Attaques spéciales (voir ci-dessus). Facultés psioniques.

Particularités (voir ci-dessus). Facultés psioniques, résistance à la magie (niveaux de classe +5).

Langues. D'office : githyanki. Supplémentaires : commun, commun des profondeurs, draconien, infernal.

Classe de prédilection. Guerrier.

Ajustement de niveau. +2.

## GITHZERAI

Githzerai, homme d'armes de niveau 1

Extérieur (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +4 armure d'inertie), contact 13, pris au dépourvu 14



Githzerai

Gw

**Attaque de base/lutte :** +1/+2

**Attaque :** épée courte de maître (+5 corps à corps, 1d6+1/19-20); ou arc long composite (limite de bonus de Force +1) (+4 distance, 1d8+1/x3)

**Attaque à outrance :** épée courte de maître (+5 corps à corps, 1d6+1/19-20); ou arc long composite (limite de bonus de Force +1) (+4 distance, 1d8+1/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** armure d'inertie, facultés psioniques, résistance à la magie (6), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +3, Vol +0

**Caractéristiques :** For 13, Dex 17, Con 12, Int 8, Sag 11, Cha 8

**Compétences :** Concentration +1, Détection +2

**Dons :** Attaque en finesse

**Environnement :** Chaos Tourbillonnant des Limbes

**Organisation sociale :** communauté (3-12 élèves de niveau 3), secte (12-24 élèves de niveau 3, 2 professeurs de niveau 7 et 1 mentor de niveau 9) ou ordre (30-100 élèves de niveau 3, 1 professeur de niveau 7 par tranche de 10 adultes, 5 mentors de niveau 9, 2 maîtres de niveau 13 et 1 sensei de niveau 16)

**Facteur de puissance :** 1

**Trésor :** normal

**Alignement :** neutre (au choix)

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +2

*La créature est à la fois plus mince et plus grande qu'un humain. Elle affiche des traits anguleux, un visage allongé et des yeux jaunes.*

Les githzerai sont d'impitoyables humanoïdes qui vivent dans le plan des Limbes, à l'abri de leurs monastères cachés.

En moyenne, les githzerai font 1,80 mètre de haut et pèsent environ 80 kg. Certains ont les yeux gris plutôt que jaunes. Stricts et austères, les githzerai apprécient la sobriété, ce qui se reflète aussi bien dans leur personnalité que dans leur manière de s'habiller.

En règle générale, ce sont des individus silencieux, qui gardent leurs conseils pour eux et qui ne font confiance qu'à bien peu de personnes en dehors des leurs.

Ils parlent leur propre langue (qui est assez proche de celle des githyankis pour qu'ils soient capables de se comprendre quand ils décident de palabrer au lieu de se battre), mais beaucoup parlent également le commun.

Le profil ci-dessus est celui d'un homme d'arme de niveau 1. De nombreux githzerai sont des moines. Toutefois, les ensorceleurs, les roubleurs et les personnages multiclassés (les *zerhi*) occupent également une place indispensable au sein du monastère.

## COMBAT

Les githzerai n'ont jamais peur d'être pris sans défense, car leur corps même est une arme. Les moines sont des combattants meurtriers, même lorsqu'ils n'ont ni arme ni armure, et ils brûlent constamment d'envie d'offrir « un bon combat » à leurs ennemis jurés, les githyankis et les flagelleurs mentaux. Au corps à corps, les ensorceleurs utilisent souvent leurs pouvoirs pour seconder les moines, hommes d'armes et roubleurs.

**Armure d'inertie (Mag).** Les githzerai peuvent utiliser leur force psychique pour bloquer les coups de leurs ennemis, ce qui leur confère un bonus d'armure de +4 tant qu'ils sont conscients. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1<sup>er</sup> niveau.

**Facultés psioniques (Mag).** Feuille morte, fracassement (DD 11) et hébètement (DD 9) 3 fois par jour. Au niveau 11, un githzerai peut utiliser changement de plan (DD 16) 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal au niveau de classe du githzerai. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Résistance à la magie (Ext).** Les githzerai possèdent une résistance à la magie égale à leur niveau de classe +5

L'homme d'armes githzerai présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

**Facteur de puissance.** Les githzerai dorés de niveau de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global. Les githzerai dorés de niveau de classe de PJ ont un FP égal à leur niveau global +1.

## LA SOCIÉTÉ DES GITHZERAIS

Les ancêtres des githzerai s'unirent sous le commandement du rebelle Gith (cf. partie consacrée aux githyankis ci-dessus) et terrassèrent l'empire interplanétaire des flagelleurs mentaux. Une fois libres, les anciens esclaves se séparèrent pour des raisons idéologiques, puis devinrent deux races distinctes, les githzerai d'un côté et leurs ennemis mortels, les githyankis, de l'autre. Le passé de servitude des premiers fut à l'origine de leur style de vie monastique, par le biais duquel tous apprennent dès l'enfance à éradiquer les oppresseurs et les ennemis potentiels de leur peuple (tout ce qui n'est pas githzerai).

Les githzerai vivent dans des monastères autonomes ayant des allures de forteresses, cachés au plus profond du Chaos Tourbillonnant des Limbes. Tandis que le désordre règne à l'extérieur, la stabilité est de rigueur en leur sein. Chaque monastère est placé sous le contrôle d'un sensei, un moine de niveau 16 au moins, et respecte un emploi du temps strict composé de chants, de repas, d'exercices physiques et de dévotions, tout ceci selon la philosophie personnelle du sensei dirigeant la communauté. L'édifice abrite 15 % de non-combattants (des enfants pour la plupart). Hommes et femmes occupent les mêmes rôles et classes.

Rakkma. Parfois, au titre de dévotions, les githzerai mettent sur pied des groupes de chasse à l'illithid appelés rakkma. Un rakkma comprend 4-5 githzerai de niveau 8 et 1-2 de niveau 11, en majorité des moines, mais également un ensorceleur au moins, voire un roubleur. Un rakkma ne rentre jamais avant d'avoir tué au moins autant de flagelleurs mentaux qu'il n'accueille de membres.

## PERSONNAGES GITHZERAIS

La classe de moine est la classe de prédilection des githzerai (ces personnages sont d'alignement loyal neutre).

Les githzerai bénéficient des traits raciaux suivants.

- +6 en Dextérité, -2 en Intelligence, +2 en Sagesse.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un githzerai est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Particularités (voir ci-dessus). Armure d'inertie, facultés psioniques, résistance à la magie (niveaux de classe +5).
- Langues. D'office : githzerai. Supplémentaires : commun, commun des profondeurs, slaad.
- Classe de prédilection. Moine.
- Ajustement de niveau. +2.

## GNOLL

**Humanoïde (gnoll) de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+2 (11 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+1 naturelle, +2 armure de cuir clouté, +2 écu en acier), contact 10, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +1/+3

**Attaque :** hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3); ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)

**Attaque à outrance :** hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3); ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +0, Vig +4, Vol +0

**Caractéristiques :** For 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8

**Compétences :** Détection +3, Perception auditive +2

**Dons :** Attaque en puissance

**Environnement :** plaines chaudes

**Organisation sociale :** solitaire, paire, groupe (2-5), bande (10-100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un



chef de niveau 4-6) ou tribu (20-200 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1 chef de niveau 6-8 et 6-10 lions sanguinaires ; plus 1-3 trolls pour les repaires souterrains)

Facteur de puissance : 1

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

*Cet humanoïde est légèrement plus grand qu'un humain. Il a la peau grise, couverte de poils et sa tête de hyène est ornée d'une crinière rousse ■ grisâtre.*

Les gnolls sont des humanoïdes maléfaisants à tête de hyène qui vivent en tribus plus ou moins organisées.

La fourrure des gnolls va du roux terne au jaune sale.

Carnivores chassant de nuit, ils préfèrent traquer les créatures intelligentes, car ces dernières crient davantage quand elles sentent leur fin proche. Les gnolls ont tendance à penser avec leur estomac, avec pour conséquence que les rares alliances qu'ils forment (le plus souvent avec des gobelins, hobgobelins, ogres, orques ■ trolls) cessent d'exister quand la faim les tiraille. Ils haïssent les géants et la plupart des autres humanoïdes, et refusent de s'abaisser à travailler de leurs mains.

Un gnoll fait 2,25 mètres de haut et pèse environ 150 kg.

Les gnolls parlent le gnoll.

## COMBAT

Les gnolls aiment attaquer quand ils ont l'avantage du nombre, ce qui leur permet de déferler sur leurs adversaires et d'utiliser leur grande force physique pour les jeter à terre. Ils se battent sans discipline, sauf s'ils obéissent à un chef capable de se faire respecter, auquel cas ils conservent la place qui leur a été attribuée au sein de la formation. S'ils n'ont pas l'habitude de poser des pièges, ils pratiquent souvent l'art de l'embuscade et essayent de prendre l'adversaire à revers ou en tenaille chaque fois que possible. En raison de leur bouclier, ils subissent un malus de -2 à leurs tests innés de Discrétion, ce qui signifie qu'ils recherchent systématiquement des conditions extrêmement favorables pour tendre une embuscade (l'obscurité, d'épais fourrés, etc.).

## LA SOCIÉTÉ DES GNOLLS

Les gnolls sont dirigés par le plus fort d'entre eux, qui reste au pouvoir en terrifiant et en intimidant ses subordonnés. Si le chef meurt, les plus grands guerriers de la tribu s'affrontent pour déterminer qui le remplacera. Si ces combats de succession durent trop longtemps ou s'ils causent la mort de nombreux sous-chefs, il n'est pas rare que la tribu éclate en plusieurs groupes qui décident de tenter leur chance indépendamment. Les gnolls vénèrent les différentes phases de la lune, mais la plupart des tribus n'ont pas de prêtre.

Une bande ou une tribu comprend autant de jeunes que d'adultes. Les jeunes ne combattent pas. Les repaires des gnolls sont des fortifications en surface ou des complexes souterrains. Ces humanoïdes pratiquent l'esclavage et chacune de leurs communautés compte au moins un esclave tous les 10 adultes. Ces esclaves sont souvent des humains, des orques ou des hobgobelins. Leur espérance de vie est extrêmement courte, compte tenu de la faim dévorante des gnolls.

Leur dieu est un seigneur démon du nom de Yeenoghu, qui ressemble à un gnoll décharné. La plupart des gnolls le prient plutôt que de vénérer un dieu reconnu.

## PERSONNAGES GNOLLS

La plupart des chefs gnolls sont des rôdeurs. Leurs prêtres vénèrent souvent Éryrhnu, dieu des Carnages. Un prêtre gnoll a accès à deux des domaines suivants : Chaos, Duplicité, Guerre (arme de prédilection : la morgenstern) ou Mal.

Voici les traits raciaux des gnolls :

- +4 en Force, +2 en Constitution, -2 en Intelligence, -2 en Charisme
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un gnoll est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un gnoll débute avec deux niveaux d'humanoïde, ce qui lui confère 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +0 et Volonté +0.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde d'un gnoll lui donnent un nombre de points de compétence égal à 5 x (2 + modificateur d'Int).

Ses compétences raciales sont Détection et Perception auditive.

• Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde d'un gnoll lui donnent un don.

• Bonus d'armure naturelle de +1.

• Langues. D'office : gnoll. Supplémentaires : commun, draconique, elfe, goblin, orque.

• Classe de prédilection. Rôdeur.

• Ajustement de niveau : +1.

## GNOME

*L'humanoïde fait un peu plus de la moitié de la taille d'un humain. Il a une morphologie compacte, la peau bronzée, les cheveux clairs et de grands yeux.*

Inventeurs dans l'âme, les gnomes sont aussi des explorateurs invétérés et les maîtres du faux-semblant. Ils sont naturellement doués pour l'illusion et l'alchimie.

Les gnomes mesurent entre 90 centimètres et 1,10 mètre de haut, pour un poids avoisinant les 20 kg. Ils ont la peau bronzée ou brun-roux et les cheveux clairs. Leurs yeux peuvent prendre n'importe quelle teinte de bleu. Les hommes arborent souvent une barbe courte et taillée avec soin. Ils s'habillent généralement de cuir ou de tissus couleur terre, qu'ils décorent de broderies complexes ou de bijoux de qualité. Ils deviennent adultes à 40 ans et ont une espérance de vie moyenne de 350 ans, même si certains approchent parfois les cinq siècles.

Animés d'une grande curiosité, ils éprouvent le besoin de tout expérimenter par eux-mêmes, ce qui les rend parfois téméraires.

Leur envie de savoir fait d'eux des ingénieurs hors pair, car ils sont sans cesse en train de concevoir de nouvelles façons de fabriquer ce qui existe déjà. Il leur arrive également de faire des farces dans le seul but de voir comment leurs victimes vont réagir.

Ils parlent leur propre langue. Ceux qui s'éloignent de chez eux (le plus souvent en tant qu'aventuriers, marchands ou rétameurs ambulants) connaissent également le commun, tandis que les combattants chargés de défendre leur communauté apprennent généralement le goblin.

La plupart des gnomes rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes.

## COMBAT

Les gnomes préfèrent se défendre grâce à leurs ruses et leurs illusions plutôt que d'affronter leurs adversaires en face. Ils aiment mieux les envoyer sur



GNOME

une fausse piste ou les plonger dans l'embarras pour les inciter à repartir (sauf s'il s'agit de kobolds ou de gobelinoïdes, auquel cas les gnomes savent se montrer meurtriers). Chaque fois qu'ils le peuvent, les gnomes rendent des embuscades, posent des pièges et se servent de leurs illusions pour prendre l'avantage.

**Traits des gnomes (Ext).** Les gnomes bénéficient des traits raciaux suivants.

- +2 en Constitution, -2 en Force.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte.
- Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de base au sol d'un gnome est de 6 mètres.
- Vision nocturne.
- Armes familières. Les gnomes peuvent considérer le marteau-piolet gnome (voir le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*) comme une arme de guerre plutôt que comme une arme exotique.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.
- Bonus de +1 au DD du jet de sauvegarde contre tous les sorts de l'école des illusions lancés par un gnome. Ce bonus se cumule avec les autres bonus du même genre, comme celui d'école de prédilection.
- Bonus racial de +1 au jet d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant (comme les ogres, les trolls et les géants de collines).
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie).
- Langues. D'office : commun et gnome. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, goblin, nain et orque.
- Pouvoirs magiques. Communication avec les animaux (animaux fouisseurs uniquement) 1 fois par jour. Les gnomes ayant au moins 10 en Charisme ont aussi les pouvoirs magiques suivants : lumières dansantes, prestidigitation et son imaginaire 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts de 1, DD des jets de sauvegarde de 10 + le modificateur de Cha du gnome + le niveau du sort.
- Classe de prédilection. Barde.
- Ajustement de niveau. +0.

#### Gnome, homme d'armes de niveau 1 Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie :	1d8+2 (6 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)
Classe d'armure :	16 (+1 taille, +4 chemise de mailles, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+1/-3
Attaque :	épée longue (+2 corps à corps, 1d6/19-20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)
Attaque à outrance :	épée longue (+2 corps à corps, 1d6/19-20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—
Particularités :	traits des gnomes
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +3, Vol -1
Caractéristiques :	For 11, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8
Compétences :	Détection +1, Discrétion +3, Perception auditive +1
Dons :	Arme de prédilection (épée longue)
Environnement :	forêts tempérées (Gnomes des forêts ; forêts tempérées)
Organisation sociale :	groupe (2-4), troupe (11-20 plus 2 lieutenants de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou bande (30-50 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 2-5 gloutons sanguinaires)
Facteur de puissance :	1/2
Trésor :	normal
Alignement :	généralement neutre bon
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+0

L'homme d'armes gnome présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## LA SOCIÉTÉ DES GNOMES

Les gnomes s'entendent bien avec les nains, qui partagent leur amour des objets précieux, leur curiosité pour tout ce qui est mécanique et la haine tenace qu'ils vouent aux gobelinoïdes et aux géants. Ils apprécient la compagnie des halfélins, surtout ceux qui acceptent leurs plaisanteries de bonne grâce. La plupart des gnomes se montrent généralement soupçonneux à l'égard des races de plus grande taille (humains, elfes, demi-elfes et demi-orques), mais cela ne signifie pas qu'ils leur soient hostiles.

Les gnomes s'installent dans les régions de collines boisées. Ils vivent sous terre, mais ont davantage besoin de l'air de la surface que les nains. Ils apprécient la proximité de la nature et sortent de leurs terriers aussi souvent que possible. Leurs domiciles sont bien cachés, tant en raison de la méthode de construction employée que des illusions qui les défendent. Les créatures que les gnomes apprécient se voient accorder le droit d'entrer ; quant aux autres, elles n'ont quasiment aucune chance de trouver seules les terriers.

Garl Brilledor, le Protecteur bienveillant, est le principal dieu des gnomes. Ses prêtres enseignent que les gnomes doivent chérir leur communauté et la soutenir en tout point. Les plaisanteries sont perçues comme le moyen de faire rire tout le monde et de veiller à ce que chacun reste humble, et non pas comme une victoire du farceur sur ces cibles.

## AUTRES RACES DE GNOMES

La description précédente concerne les gnomes des roches, qui sont de loin les plus nombreux. Il existe également deux autres grandes races de gnomes, qui diffèrent sensiblement des précédents.

### Gnomes des forêts

La peau de cet humanoïde incroyablement petit a la couleur de la mousse. Il a les cheveux noirs et les yeux bruns.

Timides et difficiles à apercevoir, les gnomes des forêts fuient les contacts avec les autres races, sauf lorsque leur communauté bien-aimée se trouve menacée. Plus petits que les autres gnomes, ils mesurent entre 60 et 75 centi-

#### Svirfnebelin, homme d'armes de niveau 1 Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie :	1d8+4 (8 pv)
Initiative :	+1
Vitesse de déplacement :	4,50 m en crevice (3 cases), vitesse de base 6 m
Classe d'armure :	23 (+1 taille, +1 Dex, +4 esquive, +6 crevice, +1 targe), contact 16, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+1/-3
Attaque :	pic de guerre lourd (+2 corps à corps, 1d4/x4) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)
Attaque à outrance :	pic de guerre lourd (+2 corps à corps, 1d4/x4) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques
Particularités :	résistance à la magie (12), traits des gnomes, traits des svirfnebelins
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques :	For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 4
Compétences :	Détection +2, Discrétion +2, Perception auditive +2
Dons :	Robustesse
Environnement :	souterrains
Organisation sociale :	groupe (2-4), troupe (11-20 plus 2 lieutenants de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou bande (30-50 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 2-5 élémentaires de la Terre de taille M)
Facteur de puissance :	1
Trésor :	normal
Alignement :	généralement neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3



mètres et ressemblent par ailleurs à leurs cousins. Leur peau est gris-vert ou a la teinte de l'écorce des arbres. Ils ont les cheveux sombres et les yeux bleus, verts ou noisette. Leur espérance de vie avoisine les 500 ans.

**Traits des gnomes des forêts (Ext).** Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des gnomes des roches.

- **Passage sans trace (Sur).** Dès la naissance, les gnomes des forêts ont la faculté de se déplacer en forêt sans laisser de traces de leur passage, comme s'ils employaient le sort *passage sans trace* (uniquement sur lui-même, par une action libre ; niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du gnome).
- **Bonus racial de +1** aux jets d'attaque contre les kobolds et les goblinoides, les orques et les humanoïdes reptiliens.
- **Langues.** D'office : gnome, elfe, sylvestre et un langage extrêmement simpliste leur permettant de communiquer quelques concepts de base aux animaux de la forêt (cela remplace le pouvoir de communication avec les animaux du gnome des roches). Supplémentaires : commun, draconien, elfe, géant, goblin, nain et orque. Ce trait remplace les langues d'office et supplémentaires des gnomes des roches.
- **Bonus racial de +4** aux tests de Discrétion, qui passe à +8 dans les régions boisées.

## Svirfnebelins

L'humanoïde fait un peu plus de la moitié de la taille d'un humain. Il a un corps noueux, sa peau a la couleur de la roche et ses grands yeux sont gris. Il est chauve.

La légende veut que les svirfnebelins, ou gnomes des profondeurs, habitent dans de gigantesques cités bâties dans les entrailles de la terre. Leur emplacement est tenu secret pour les protéger de leurs ennemis jurés : les drows, les kuo-toas et les flagelleurs mentaux.

Seuls les hommes sont chauves, les femmes ayant des cheveux gris et filasse. Ils vivent environ 250 ans.

Les svirfnebelins parlent le gnome, le commun et le commun des Profondeurs.

**Traits des svirfnebelins (Ext).** Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des gnomes des roches.

- -2 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Sagesse, -4 en Charisme. (Ces ajustements remplacent ceux des gnomes des roches.)
- **Connaissance de la pierre.** Les svirfnebelins bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Un svirfnebelin approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique comme s'il était en train de fouiller activement, et il peut utiliser cette compétence comme un roubillard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.
- **Vision dans le noir** sur 36 mètres et vision nocturne.
- **Résistance à la magie de 11+** niveaux de classe.
- **Bonus racial de +2** à tous les jets de sauvegarde (inclus dans la valeur du profil présent ci-dessus). Ce trait remplace le bonus racial des gnomes des roches contre les illusions.

Gnome des roches



- **Bonus d'esquive de +4** contre toutes les créatures (inclus dans la valeur du profil présent ci-dessus). Ce trait remplace le bonus d'esquive des gnomes des roches contre les géants.
- **Langues.** D'office : commun, commun des Profondeurs et gnome. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, goblin, nain, orque et terreux. Ce trait remplace les langues d'office et supplémentaires des gnomes des roches.
- **Pouvoirs magiques.** *Cécité/surdité* (typiquement DD 13), *déguisement* et *flou* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du svirfnebelin. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme et incluent un bonus racial de +4. Ce trait remplace les pouvoirs magiques des gnomes des roches.

• **Antidéttection (Sur).** Les svirfnebelins sont protégés en permanence par l'équivalent du sort *antidéttection* (niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du svirfnebelin).

• **Bonus racial de +2** aux tests de Discrétion, bonus qui passe à +4 sous terre.

• **Classe de prédilection.** Roubillard. Ce trait remplace la classe de prédilection des gnomes des roches.

• **Ajustement de niveau.** +3.

L'homme d'armes svirfnebelin présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

**Facteur de puissance.** Les svirfnebelins dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global.

Les svirfnebelins dotés de niveaux de classe de PJ ont un FP égal à leur niveau global +1.

## GOBELIN

Gobelin, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (gobelinoides) de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache), contact 12, pris au épourvu 14.

traque de base/lutte : +1/-3

Attaque : morgenstern (+2 corps à corps, 1d6) ;

ou javeline (+3 distance, 1d4)

Attaque à outrance : morgenstern (+2 corps à corps, 1d6) ; ou javeline (+3 distance, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol -1

Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discrétion +5, Équitation +4, Perception auditive +2

Dons : Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : groupe (4-9), bande (10-100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4-6), troupe de guerre (10-24 montés sur des worgs) ou tribu (40-400 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1 chef de niveau 6-8, 10-24 worgs et 2-4 loups sanguinaires)

Facteur de puissance : 1/3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +0

Ce petit humanoïde a le visage plat, le nez épaté et les oreilles pointues. Sa large bouche s'orne de petites dents acérées. Il se tient en station verticale, mais ses bras pendent presque jusqu'aux genoux.

Les gobelins sont des humanoïdes de petite taille que beaucoup considèrent comme une nuisance plutôt que comme une véritable menace. Le problème, c'est que leur grand nombre, la vitesse à laquelle ils se reproduisent et leur nature malfaisante leur permettent de ravager les contrées civilisées si personne ne s'oppose à eux.

Les gobelins mesurent entre 20 cm et 1,10 m de haut et pèsent environ 22 kg. Leurs yeux, qui semblent dénués d'intelligence, vont du rouge au jaune. La couleur de leur peau va du jaune au rouge sombre, en passant par tous les tons orangés. Généralement, tous les membres d'une même tribu sont de la même couleur. Ils portent des vêtements de cuir sombre, étant plutôt attirés par les teintes ternes et sales.

Ils parlent le goblin, et ceux qui ont au moins 12 en Intelligence connaissent également le commun.

La plupart des gobelins rencontrés en dehors de leur repaire sont des hommes d'armes.

## COMBAT

Perpétuellement malmenés par les créatures plus fortes et plus grandes qu'eux, les gobelins ont appris à tirer le meilleur parti de leurs rares avantages : le nombre et la sournoiserie. Le concept de combat loyal n'a aucun sens pour eux. Ils ont une préférence marquée pour les embuscades, les

coups bas, l'attaque de masse et tous les autres avantages qu'ils peuvent se procurer.

Peu aptes à comprendre la stratégie, ce sont par nature des couards qui ont tendance à s'enfuir dès que la situation menace de tourner à leur désavantage. Mais pour peu qu'ils soient bien encadrés, ils peuvent exécuter des plans complexes. Leur grand nombre constitue alors un redoutable avantage.

**Compétences.** Les gobelins bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et d'Équitation. Les cavaliers gobelins, qui montent des worgs, choisissent généralement le don Combat monté au lieu de Vigilance, ce qui réduit leurs modificateurs de Détection et de Perception auditive de +3 à +1.

## LA SOCIÉTÉ DES GOBELINS

La société goblin se structure autour de la tribu, qui est généralement dirigée par le plus fort de tous les gobelins présents (lequel est également parfois le plus intelligent). Ces humanoïdes ignorent ce qu'est l'intimité : ils vivent tous dans une grande salle commune, seuls les chefs ayant droit à des quartiers séparés. Ils subsistent en dépouillant les créatures incapables de se défendre, mais aussi en s'introduisant, de nuit, dans les villes, villages ou repaires des environs pour voler tout ce qui peut l'être. Ils peuvent également devenir bandits de grand chemin, auquel cas ils dévalisent les voyageurs, leur prenant jusqu'à leurs vêtements. Ils font parfois des prisonniers, qui deviendront esclaves de la tribu.

Ils vivent partout où ils peuvent, dans des ruines ou des cavernes humides et puantes. Ils n'ont aucune notion d'hygiène. Leur repaire est toujours incroyablement sale. Ils s'installent souvent à proximité des régions civilisées pour pouvoir voler la nourriture, les têtes de bétail, les outils, les armes, bref, tout ce dont ils ont besoin. Une fois qu'une tribu a dévasté une région, elle part en trouver une autre plus accueillante. Il arrive qu'hobgobelins et gobelours vivent en compagnie de gobelins, auquel cas ils les dirigent par la force. Certaines tribus de gobelins s'allient avec les worgs, qui acceptent de les porter en combat.

Au sein d'une bande ou d'une tribu de gobelins, le nombre de jeunes est sensiblement égal au nombre d'adultes. Les jeunes ne combattent pas.

Le dieu principal des gobelins se nomme Maglubiyet. Il exhorte ses fidèles à se multiplier sans compter et à prendre le dessus sur les autres races.

## PERSONNAGES GOBELINS

Les chefs sont souvent roubards ou guerriers/roubards. Les prêtres vénèrent tous Maglubiyet, qui les autorise à choisir deux des domaines suivants : Chaos, Duperie, Mal. Cela étant, la plupart des lanceurs de sorts gobelins ne sont pas des prêtres, mais des adeptes. Les adeptes gobelins sont naturellement attirés par les sorts abusant l'ennemi ou semant la confusion dans ses rangs.

**Traits des gobelins (Ext).** Voici les traits raciaux des gobelins.

- -2 en Force, +2 en Dextérité, -2 en Charisme.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de base au sol d'un goblin est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et d'Équitation.
- Langues. D'office : commun et goblin. Supplémentaires : draconien, elfe, gnoll, géant et orque.
- Classe de prédilection. Roubard.
- Ajustement de niveau. +0.

L'homme d'armes goblin présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

**Facteur de puissance.** Les gobelins dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un EP égal à leur niveau global -2.



GOBELIN



# GobeLours

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m. (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 Dex, +3 naturelle, +2 armure de cuir, +1 rondache en bois), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : morgenstern (+5 corps à corps, 1d8+2); ou javeline (+3 distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : morgenstern (+5 corps à corps, 1d8+2); ou javeline (+3 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 12, Con 13,

Int 10, Sag 10, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4,

Discrétion +4, Escalade +3, Perception auditive +4

Dons : Arme de prédilection (morgenstern), Vigilance

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (11-20 plus 150% de non-combattants, 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 2-5)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Cet humanoïde sauvage très musclé mesure plus de 2 mètres de haut. Son corps est couvert de poils rêches. Sa bouche est pleine de crocs acérés et son nez ressemble à celui d'un ours.

Les gobeLours sont les plus grands et les plus puissants de tous les gobelinoïdes. Ce sont également les plus agressifs. Ils vivent aux dépens des créatures plus faibles, qu'ils chassent pour se nourrir.

C'est leur nez qui leur a valu leur nom, même si, en réalité, ils ne descendent nullement de l'ours. Leur cuir épais et leurs longues griffes ne sont pas sans rappeler ceux des ours, mais les gobeLours sont nettement plus dextres et leurs ongles ne sont pas assez longs pour servir d'arme naturelle.

Ils parlent le goblin et le commun.

## COMBAT

Les gobeLours préfèrent tendre des embuscades chaque fois qu'ils en ont l'occasion. Lorsqu'ils chassent, ils envoient généralement des éclaireurs en reconnaissance. Si ceux-ci repèrent des proies, ils reviennent chercher des renforts auprès du groupe principal. Les gobeLours attaquent toujours de manière coordonnée et leur sens tactique est bien réel, même s'ils sont incapables de faire preuve de génie.

**Compétences.** Les gobeLours bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

## LA SOCIÉTÉ DES GobeLours

Ces monstres préfèrent vivre dans des régions montagneuses et tempérées, dont ils investissent les cavernes naturelles. Leur société s'articule autour de petites tribus, chacune étant dirigée par un chef unique, qui est presque toujours le plus fort et le plus méchant du lot. La tribu comprend autant de jeunes que d'adultes. Les jeunes ne prennent jamais part à la chasse et sont incapables de se battre.

Les gobeLours n'ont que deux raisons de vivre : manger et amasser des trésors. Les proies qu'ils traquent (et les créatures qui pénètrent sur leur territoire) leur permettent donc d'assouvir leurs deux passions. Ils adorent tout ce qui brille, armes et armures comprises, et ne laissent jamais passer l'occasion d'augmenter leurs richesses par le vol ou le pillage. Il leur arrive parfois de parlementer avec d'autres créatures quand ils pensent avoir à y

GobeLours



gagner, mais ce sont de piètres négociateurs qui perdent rapidement patience. De temps à autre, ils dirigent des gobelins ou des hobgobelins, qu'ils malmènent avec une joie indicible, laissant libre cours à leurs instincts sadiques.

Ils vivent principalement de la chasse et mangent tout ce qu'ils attrapent. Pour eux, n'importe quelle créature constitue un repas potentiel, y compris les monstres de grande taille et les autres gobelinoïdes. Quand les temps sont durs, ils remplissent le chaudron en tendant des embuscades aux voyageurs de passage ou en attaquant les communautés voisines.

La plupart des gobeLours vénèrent un dieu appelé Hruggak, qui n'aime rien tant que les belles embuscades suivies de combats furieux.

## PERSONNAGES GobeLours

La plupart des chefs gobeLours sont guerriers ou guerriers/roublards. Les prêtres vénèrent Hruggak et peuvent choisir deux domaines parmi : Chaos, Duperie, Guerre, Mal.

Voici les traits raciaux des gobeLours :

• +4 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, -2 en Charisme

• Taille moyenne.

• La vitesse de base au sol d'un gobeLours est de 9 mètres.

• Vision dans le noir sur 18 mètres.

• Dés de vie raciaux. Un gobeLours débute avec trois niveaux d'humanoïde, ce qui lui confère 3d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +2 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +1 et Volonté +1.

- **Compétences raciales.** Les niveaux d'humanoïde d'un gobelours lui donnent un nombre de points de compétence égal à 6 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade et Perception auditive.
- **Dons raciaux.** Les niveaux d'humanoïde d'un gobelours lui donnent deux dons.
- **Bonus d'armure naturelle de +3.**
- **Bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux.**
- **Langages.** D'office : commun, gobelin. Supplémentaires : draconique, elfe, géant, gnoll, orque.
- **Classe de prédilection.** Roublard.
- **Ajustement de niveau.** +1.

## GOLEM

Les golems sont de puissants automates créés par magie. Leur fabrication exige l'utilisation de sorts puissants et la maîtrise des forces élémentaires.

Chaque golem est animé par un esprit originaire du plan de la Terre. Le processus de création lie l'esprit au corps artificiel et le fait passer sous la coupe du créateur du golem.

## COMBAT

Les golems sont des adversaires tenaces dotés d'une force inouïe. Incapables de penser par eux-mêmes, ils ne peuvent qu'obéir aux ordres de leur créateur. Ils suivent à la lettre les instructions reçues ■ ne peuvent pas faire preuve du moindre sens tactique. Totalement dénués d'émotions, ils ne répondent jamais aux provocations.

Le créateur du golem peut le commander s'il se trouve à 18 mètres ou moins de lui et si le golem peut le voir et l'entendre. Si on ne lui donne pas de nouvelles instructions, le golem fait de son mieux pour accomplir les dernières qu'il a reçues (mais il se défend systématiquement en cas d'attaque). Si son créateur doit s'absenter, il peut lui laisser un programme simple définissant ses actions, comme par exemple « Reste ici et attaque toutes les créatures que tu verras approcher » (ou seulement certaines races de créatures), « Sonne le gong et attaque », etc. Le créateur du golem peut lui ordonner d'obéir à une autre personne (qui pourra elle-même placer le golem sous les ordres d'une autre personne, et ainsi de suite), mais le créateur du golem peut toujours reprendre le contrôle de sa création en ordonnant au golem de lui obéir à lui seul.

Les golems ne respirent pas et sont immunisés contre la plupart des formes d'énergies destructives, ce qui signifie qu'ils combattent avec autant d'efficacité au fond de l'océan ou au sommet d'une montagne gelée.

### Immunité contre la magie (Ext).

Quel que soit leur type, les golems sont immunisés contre tous les effets magiques et surnaturels, exception faite de ceux qui sont mentionnés dans la description de chacun.

## CRÉATION

Le coût de création mentionné pour chaque golem comprend le coût du corps et celui des matériaux, ingrédients et composantes matérielles utilisés au cours du processus de création. La création d'un golem se déroule essentiellement comme celle d'un objet magique quelconque (voir le Guide du Maître, page 282). Cependant, le corps du golem comprend des composantes matérielles coûteuses nécessitant certaines préparations. Le créateur peut s'en charger lui-même ou faire appel à un spécialiste. Quelle que soit l'option choisie, le concepteur du corps doit maîtriser la compétence nécessaire, laquelle varie en fonction du type de golem.

Au terme du rituel, le personnage perd les PX indiqués. Le dernier jour, il doit lancer tous les sorts mentionnés dans le processus de création du golem. Il doit absolument les jeter lui-même, mais peut le faire à partir de parchemins et autres objets.

Le profil d'un golem en tant qu'objet magique (NLS ou niveau de lanceur, de sorts, conditions de dons ■ de sorts, prix de vente, coût de création) est fourni à la fin de la description de chaque type de golem. Le format utilisé est le même que celui du Chapitre 7 du Guide du Maître.

Note. Le prix de vente d'un golem évolué (un golem ayant plus de DV que la version de base donnée en profil) augmente de 5 000 po par DV supplémentaire, plus 50 000 po si le golem change de catégorie de taille. Le coût en PX de création du golem est égal à 1/25 de son prix de vente moins le coût des matériaux spéciaux.

## GOLEM D'ARGILE

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 11d10+30 (90 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (-1 taille, -1 Dex, +14 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +8/+19

Attaque : coup (+14 corps à corps, 2d10+7 et blessure maudite)

Attaque à outrance : 2 coups (+14 corps à corps, 2d10+7 et blessure maudite)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : blessure maudite, folie dévastatrice

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, rapidité, réduction des dégâts (10/adamantium et contondant), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2,

Vig +3, Vol +3

Caractéristiques :

For 25, Dex 9, Con —,

Int —, Sag 11, Cha 1

Golem de chair Compétences : —

Dons : —

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 10

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 12-18 DV

(taille C), 19-33 DV (taille

TG)

Ajustement de niveau :



Cet automate a été sculpté dans l'argile. Il mesure une bonne cinquantaine de centimètres de plus qu'un humain normal et sa silhouette est de forme vaguement humanoïde ne ressemblant à aucune espèce connue. Sa cage thoracique



est d'une largeur démesurée et ses longs bras sont attachés par des muscles nouveaux au niveau de ses épaules. Pendant jusqu'aux genoux, ils s'achèvent par de petits doigts boudinés. La créature n'a pas de cou et les traits de son large visage sont dénués d'expression. Ses jambes sont petites et arquées, et ses pieds larges et plats. Une légère odeur d'argile l'accompagne.

Le golem d'argile a un corps humanoïde modelé dans l'argile.

Il ne porte rien d'autre qu'une sorte de pagne en métal ou en cuir rigide.

Un golem d'argile est incapable de parler ou même d'émettre le moindre son. Sa démarche est lente et maladroite.

## Combat

Le golem d'argile est un combattant efficace grâce à ses immunités à son pouvoir de rapidité.

**Blessures maudites (Ext).** Les blessures infligées par le golem d'argile ne guérissent pas naturellement et résistent aux soins magiques. Un personnage lançant un sort d'invocation (guérison) sur la victime d'une blessure maudite doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts de DD 26 ou le sort n'a aucun effet sur le cible.

**Folie dévastatrice (Ext).** En situation de combat, il y a 1% de chances par round (cumulables) que l'esprit élémentaire animant le golem devienne fou furieux. Dans ce cas, le golem se met à tout détruire autour de lui, attaquant la plus proche créature ou pulvérisant les objets voisins s'il n'y a aucun être vivant à proximité. Une fois qu'il a tout dévasté, il s'en va ravager plus loin. Une fois que le golem échappe à l'emprise de son créateur, il est impossible d'en reprendre le contrôle.

**Immunité contre la magie (Ext).** Ce golem est immunisé contre tous les sorts ou pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Le golem d'argile n'a droit à aucun jet de sauvegarde contre ces sorts. Voici les sorts et leurs effets :

Un sort de glissement de terrain lui inflige 3d12 points de dégâts et l'oblige à reculer de 36 mètres.

Un sort de désintégration lui occasionne 1d12 points de dégâts et le ralentit (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 1d6 rounds.

Un sort de tremblement de terre lancé directement sur le golem lui inflige 5d10 points de dégâts et l'empêche de bouger pendant le round en cours.

Les attaques magiques infligeant des dégâts d'acide au golem d'argile lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Si le nombre de points de vie rendus dépasse le total maximal du golem, l'excédent est converti en points de vie temporaires. Par exemple, un golem d'argile touché par une soufflé de dragon noir devant infliger 22 points de dégâts récupérera en fait 7 points de vie. Un golem d'argile ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques qui infligent des dégâts d'acide.

**Rapidité (Sur).** Après 1 round de combat minimum, le golem peut devenir plus rapide (1 fois par jour, action libre). Ce pouvoir est semblable au sort *rapidité*, sauf que son effet ne dure que 3 rounds.

## Création

Le corps de ce golem doit être taillé dans un bloc d'argile d'au moins 500 kg, sur lequel on applique des poudres et des huiles rares, qui coûtent en tout 1 500 po. La fabrication du corps requiert un test d'Artisanat (sculpture) ou Artisanat (poterie) assorti d'un DD de 15.

NLS 11 : Création de créature artificielle (voir page 304), niveau 11 de lanceur de sorts, animation d'objets, communion, résurrection ; Prix 40 000 po ; Coût 21 500 po + 1 540 PX.

## GOLEM DE CHAIR

Créature artificielle de taille G.

Dés de vie : 9d10+30 (79 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, -1 Dex, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : coup (+10 corps à corps, 2d8+5)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 2d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : folie dévastatrice

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (5/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 21, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 10-18 DV (taille G), 19-27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cet automate semble constitué de morceaux humains décomposés, cousus et vissés ensemble. Il est plus grand qu'un humain et sent la terre fraîchement remuée et la chair morte.

Le golem de chair est une abomination constituée de morceaux de cadavres cousus les uns aux autres.

Il sent la mort, à tel point que les animaux refusent de suivre sa piste. Il porte les vêtements donnés par son créateur, lesquels se résument généralement à un pantalon en lambeaux. Il ne possède aucune richesse ou arme. Incapable de parler, il peut tout de même émettre une sorte de gémissement terrifiant. Il se déplace par à-coups, comme s'il ne contrôlait pas pleinement son corps. Il mesure 2,50 mètres et pèse près de 250 kg.

Incapable de parler, il peut tout de même émettre une sorte de gémissement terrifiant. Il se déplace par à-coups, comme s'il ne contrôlait pas pleinement son corps.

## Combat

La faible CA du golem de chair en fait un piètre adversaire au combat, encore que ses poings puissants lui permettent généralement de balayer les adversaires démunis d'armes en adamantium. Par contre, il devient terrifiant s'il est soutenu par un allié capable de lancer des attaques électriques.

**Folie dévastatrice (Ext).** En situation de combat, il y a 1% de chances par round (cumulables) que l'esprit élémentaire animant le golem devienne fou furieux. Dans ce cas, le golem se met à tout détruire autour de lui, attaquant la plus proche créature ou pulvérisant les objets voisins s'il n'y a aucun être vivant à proximité. Une fois qu'il a tout dévasté, il s'en va ravager plus loin. Si le créateur du golem se trouve à 18 mètres ou moins, il peut essayer d'en reprendre le contrôle en s'exprimant d'une voix ferme, ce qui nécessite un test de Charisme (DD 19). Une fois que le golem s'est reposé pendant 1 minute, ses chances de se laisser emporter par la folie dévastatrice retombent à 0%.

**Immunité contre la magie (Ext).** Ce golem est immunisé contre tous les sorts ou pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Les attaques magiques de feu ou de froid le ralentissent (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde.

Les attaques magiques infligeant des dégâts d'électricité neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Si le nombre de points de vie rendus dépasse le total maximal du golem, l'excédent est converti en points de vie temporaires. Par exemple, un golem de chair touché par un éclair infligeant 11 points de dégâts récupérera en fait 3 points de vie. Le golem ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques électriques.

## Création

Les différentes parties du golem de chair doivent provenir de cadavres humains en bon état de conservation. L'assemblage requiert un minimum de six corps : un pour chaque membre, un pour le torse et la tête, et le dernier pour le cerveau. Parfois, il peut être nécessaire d'en utiliser davantage. Des longueurs spéciales sont nécessaires, qui coûtent 500 po. La création d'un golem de chair nécessite de lancer un sort appartenant au registre du Mal.

	<b>Golem de pierre.</b>		<b>Golem de pierre monumental</b>
	Créature artificielle de taille G		Créature artificielle de taille TG
Dés de vie :	14d10+30 (107 pv)		42d10+40 (271 pv)
Initiative :	-1		-2
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)		6 m (4 cases)
Classe d'armure :	26 (-1 taille, -1 Dex, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26		27 (-1 taille, -1 Dex, +19 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 27
Attaque de base/lutte :	+10/+23		+31/+52
Attaque :	coup (+18 corps à corps, 2d10+9)		coup (+42 corps à corps, 4d8+13)
Attaque à outrance :	2 coups (+18 corps à corps, 2d10+9)		2 coups (+42 corps à corps, 4d8+13)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m		4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	lenteur		lenteur
Particularités :	créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne		créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +4, Vol +4		Réf +12, Vig +14, Vol +14
Caractéristiques :	For 29, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1		For 29, Dex 7, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1
Compétences :	—		—
Dons :	—		—
Environnement :	quelconque		quelconque
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2-4)		solitaire ou groupe (2-4)
Facteur de puissance :	11		16
Trésor :	aucun		aucun
Alignement :	toujours neutre		toujours neutre
Évolution possible :	15-21 DV (taille G), 22-42 DV (taille TG)		—
Ajustement de niveau :	—		—

L'assemblage des morceaux de cadavres requiert un test d'Artisanat (marquinerie) ou de Premiers secours de DD 13.

NLS 8 ; Création de créature artificielle (voir page 304), niveau III de lanceur de sorts, animation des morts, force de taureau, quête, souhait limité ; Prix : 20 000 po ; Coût 10 500 po + 780 PX.

## GOLEM DE FER

Créature artificielle de taille G
Dés de vie : 18d10+30 (129 pv)
Initiative : -1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 30 (-1 taille, -1 Dex, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30
Attaque de base/lutte : +12/+28
Attaque : coup (+23 corps à corps, 2d10+11)
Attaque à outrance : 2 coups (+23 corps à corps, 2d10+11)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : souffle
Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (15/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +6
Caractéristiques : For 33, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1
Compétences : —
Dons : —
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)
Facteur de puissance : 13
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 19-24 DV (taille G), 25-54 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Deux fois plus grand qu'un humain, cet automate métallique ressemble à un géant en armure complète.

Un golem de fer a un corps humanoïde entièrement en fer.

Tout comme le golem de pierre, on peut lui donner l'apparence souhaitée, même s'il donne généralement l'impression d'être revêtu d'une armure. Sa finition est bien meilleure que celle du golem de pierre. Il est parfois armé d'une épée courte.

Un golem de fer fait 3,60 mètres de haut et pèse environ 2,5 tonnes.

Incapable de parler ou d'émettre le moindre son, il ne dégage pas non plus d'odeur. Il se déplace lentement, mais d'une démarche souple. Chacun

de ses pas fait trembler le sol, sauf quand il marche sur une surface solide et bénéficiant d'une bonne assise (pierre brute, etc.).

## Combat

Le golem de fer est un adversaire redoutable. Ses coups incroyablement précis provoquent des dégâts terrifiants. Cependant, bien que presque invulnérable, il peut être transformé en vulgaire tas de rouille par un oxydeur.

**Souffle (Sur).** Nuage de gaz empoisonné, cube de 3 mètres d'arête devant le golem, se dissipe au bout de 1 round, action libre utilisable tous les 1d4+1 rounds, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 3d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Immunité contre la magie (Ext).** Ce golem est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Les attaques magiques infligeant des dégâts d'électricité le ralentissent (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 3 rounds, sans jet de sauvegarde.

Les attaques magiques infligeant des dégâts de feu neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Si le nombre de points de vie rendus dépasse le total maximal du golem, l'excédent est converti en points de vie temporaires. Par exemple, un golem de fer touché par une boule de feu infligeant 18 points de dégâts récupérera en fait 6 points de vie. Le golem de fer ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques de type feu.

Le golem de fer est affecté normalement par toutes les attaques provoquant la corrosion, comme le sort *rouille* et le contact d'un oxydeur.

## Création

Le corps du golem doit être sculpté dans le fer le plus pur (2,5 tonnes minimum), fondu avec des teintures et des mixtures rares, coûtant un total de 10 000 po. Sa fabrication requiert un test d'Artisanat (fabrication d'armures) ou d'Artisanat (fabrication d'armes) de DD 20.

NLS 16 ; Création de créature artificielle (voir page 304), niveau 16 de lanceur de sorts, brune mortelle, métamorphose universelle, quête, souhait limité ; Prix 150 000 po ; Coût 80 000 po + 5 600 PX.

## GOLEM DE PIERRE

Cet automate a été taillé dans la pierre. Il est une demi-fois plus grand qu'un humain et ressemble à la statue d'un soldat grossièrement taillée.

Un golem de pierre a un corps humanoïde entièrement en pierre.



Le golem de pierre mesure 2,70 mètres et pèse 1 tonne. Son corps de pierre grossièrement taillée peut avoir un aspect variable, selon les souhaits de son créateur. Par exemple, il peut donner l'impression de porter une cuirasse frappée d'un symbole particulier, ou avoir les bras couverts de motifs étranges.

## Combat

Extrêmement puissant et difficile à blesser, le golem de pierre est un redoutable adversaire.

**Lenteur (Sur).** Le golem de pierre peut utiliser ce pouvoir, semblable au sort *lenteur*, tous les 2 rounds par une action libre. L'effet a une portée de 3 mètres et une durée de 7 rounds, il est annulé par un jet de Volonté réussi (DD 17). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Immunité contre la magie (Ext).** Ce golem est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Un sort de *transmutation de la pierre en boue* le ralentit (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde, tandis que *transmutation de la boue en pierre* lui permet de récupérer tous les points de vie perdus.

Sans modifier son organisme, *transmutation de la pierre en chair* annule sa réduction des dégâts et son immunité à la magie pendant 1 round entier.



Cette créature a un corps de taureau couvert d'écailles de métal noir. Elle a des cornes argentées.

La gorgone défend son territoire avec la dernière énergie. Elle apprécie, tout particulièrement, les endroits rocaillieux, et plus encore les labyrinthes souterrains.

Elle fait plus de 1,80 mètre au garrot et 2,50 mètres de long. Elle pèse environ 2 tonnes.

Extrêmement agressive, elle attaque les intrus à vue et fait tout son possible pour les pétrifier, les piétiner ou les empaler sur ses cornes. Il est impossible de la calmer, et plus encore de la domestiquer.

## COMBAT

Si elle en a l'occasion, la gorgone commence toujours le combat en chargeant ses adversaires.

**Souffle (Sur).** Cône de 18 mètres de long, tous les 1d4 rounds (mais pas plus de 5 fois par jour), pétrification permanente, jet de Vigueur DD 19 pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Piétinement (Ext).** Jet de Reflexes DD 19 pour demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

## Création

Le corps du golem est taillé à partir d'un bloc de roche dure (granit ou autre) d'un poids minimal de 1,5 tonne. La pierre doit être d'une qualité exceptionnelle et coûte 5 000 po. Sa fabrication nécessite un test d'Artisanat (sculpture) ou Artisanat (maçonnerie) de DD 17.

NLS 14 : Création de créature artificielle (voir page 304), niveau 14 de lanceur de sorts, quête, symbole d'étourdissement, zone d'antimagie ; Prix 90 000 po ; Coût 50 000 po + 3 400 PX.

## Golem de pierre monumental

Un golem de pierre monumental est un colosse de granite, le plus grand et le plus puissant des golems de pierre couramment fabriqués. Ces créatures artificielles extrêmement puissantes sont souvent utilisées pour garder des tombes royales, des armureries magiques et d'autres lieux de puissance ancestrale.

Un golem de pierre monumental mesure 5,40 mètres et pèse 16 tonnes. Il ressemble à un golem de pierre ordinaire. Le DD de Volonté contre son pouvoir de lenteur est de 31.

NLS 14 : Création de créature artificielle (voir page 304), niveau 14 de lanceur de sorts, quête, symbole d'étourdissement, zone d'antimagie ; Prix 196 000 po ; Coût 105 000 po + 7 640 PX.

## GORGONE

Créature magique de taille G

Dés de vie : 8d10+40 (85 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+17

Attaque : cornes (+12 corps à corps, 1d8+7)

Attaque à distance : cornes (+12 corps à corps, 1d8+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : piétinement (1d8+7), souffle

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +11, Vol +5

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 9

Compétences : Détection +8, Perception auditive +9

Dons : Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-4) ou troupeau (5-13)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9-15 DV (taille G), 16-24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

## GOULE

La créature a une apparence plus ou moins humanoïde, mais sa peau tachetée et nécrosée est si tirée que ses os sont clairement visibles. Elle est chauve et ses crocs sont effilés comme ceux d'un carnivore. Ses yeux profondément enfoncés dans leurs orbites brillent telles deux braises.

La goule hante les cimetières, champs de bataille et autres lieux regorgeant des cadavres dont elle se nourrit. Ce monstre terrifiant rôde partout où plane l'odeur de la mort, prête à dévorer les imprudents.

## Goule

Mort-vivant de taille M

Dés de vie :	2d12 (13 pv)
Initiative :	+2
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte :	+1/+2
Attaque :	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)
Attaque à outrance :	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie), 2 griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	fièvre des goules, paralysie
Particularités :	mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +0, Vol +5
Caractéristiques :	For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16
Compétences :	Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Équilibre +6, Escalade +5, Saut +5
Dons :	Attaques multiples
Environnement :	quelconque (Lacédon : milieu aquatique)
Organisation sociale :	solitaire, groupe (2-4) ou bande (7-12)
Facteur de puissance :	1
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	3 DV (taille M)
Ajustement de niveau :	—

On prétend que ceux qui appréciaient le goût de la chair humaine de leur vivant reviennent d'entre les morts sous forme de goules. Il se peut que cette légende ne soit pas fondée, mais si elle l'était, cela expliquerait les répugnantes habitudes alimentaires de cette créature. Certains pensent que tous les individus débauchés ou particulièrement malfaisants courent le risque de devenir des goules après leur mort. La transformation qu'elle a subie lui a fait perdre la raison : elle se comporte désormais en monstre sanguinaire.

La goule parle les langues qu'elle maîtrisait de son vivant (le commun en fait généralement partie).

## COMBAT

La goule attaque par surprise chaque fois que possible. Elle surgit de derrière une pierre tombale, saute du toit d'un mausolée ou jaillit du sol où elle attendait, tapie.

**Fièvre des goules (Ext).** Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1 jour ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Un humanoïde mort des suites de la fièvre des goules revient à la non-vie sous forme de goule à minuit lors de la nuit suivante. La victime ne conserve aucun des pouvoirs qu'elle possédait de son vivant. Elle n'est pas sous le contrôle des autres goules, mais ressent un profond besoin de chair fraîche et se conduit en tous points comme une goule ordinaire. Un humanoïde de 4 DV ou plus revient sous forme de blème plutôt que de goule.

**Paralysie (Ext).** Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d4+1 rounds. Les effets sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

## LACÉDON

Cette goule marine rôde à proximité des récifs et autres endroits où les navires risquent de s'échouer. Elle appartient au sous-type aquatique et nage à la vitesse de 9 mètres par round en plus de sa vitesse au sol de 9 mètres. Elle apparaît dans les environnements aquatiques.

## Blème

Mort-vivant de taille M

4d12+3 (29 pv)
+3
9 m (6 cases)
17 (+3 Dex, ++ naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
+2/+5
morsure (+5 corps à corps, 1d8+3 et paralysie)
morsure (+5 corps à corps, 1d8+3 et paralysie),
2 griffes (+3 corps à corps, 1d4+1 et paralysie)
1,50 m/1,50 m
fièvre des goules, paralysie, puanteur
mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2),
vision dans le noir (18 m)
Réf +4, Vig +1, Vol +6
For 17, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16
Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8,
Équilibre +7, Escalade +9, Saut +9
Attaques multiples, Robustesse
quelconque
solitaire, groupe (2-4) ou bande (2-4 plus 7-12 goules)
3
normal
toujours chaotique mauvais
5-8 DV (taille M)

## BLÈME

La blème ressemble à s'y méprendre à la goule, mais elle est bien plus rusée et dangereuse.

## COMBAT

**Fièvre des goules (Ext).** Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 15), temps d'incubation 1 jour ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Puanteur (Ext).** Une atroce odeur de mort et de corruption entoure la blème. Toute créature vivante se trouvant à 3 mètres ou moins doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour éviter d'être fiévreuse pendant 1d6+4 minutes. Une créature réussissant son jet de sauvegarde est immunisée contre les effets de la puanteur de cette blème pendant



Goule



24 heures. Un sort de ralentissement du poison ou de neutralisation du poison permet d'annuler les effets de la fièvre. Les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées par la puanteur et celles qui bénéficient d'une résistance au poison peuvent l'appliquer au jet de sauvegarde contre la puanteur. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Paralyse (Ext).** Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'une blême doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d4+1 rounds. Même les elfes peuvent être affectés par ce pouvoir.

## GRICK

**Aberration de taille M**

**Dés de vie :** 2d8 (9 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), escalade 6 m

**Classe d'armure :** 16 (+2 Dex, +4 naturelle),

contact 12, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +1/+3

**Attaque :** tentacule (+3 corps à corps, 1d4+2)

**Attaque à outrance :** 4 tentacules (+3 corps à corps, 1d4+2), morsure (-2 corps à corps, 1d3+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** odorat, réduction des dégâts

(10/magie), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +0, Vol +5

**Caractéristiques :** For 14, Dex 14, Con 11, Int 3, Sag 14, Cha 5

**Compétences :** Détection +6, Discrétion +3\*, Escalade +10, Perception auditive +6

**Dons :** Pistage\*, Vigilance

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire ou nichée (2-4)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature évoque un ver. Son corps est aussi long qu'un homme est haut, et elle a quatre tentacules plus long qu'un avant-bras humain. Situés juste au-dessus de sa gueule, ses tentacules couleur de boue sombre sont annelés comme le corps d'un ver de terre.*

Le grick est un prédateur souterrain particulièrement sournois, qui parcourt les donjons et les cavernes à la recherche de proies.

Un grick adulte fait 2,40 mètres de long de l'extrémité de ses tentacules au bout de sa queue. Très compact, il pèse dans les 100 kg. Son corps est généralement noir, sauf au niveau du ventre, où il prend un ton gris terne.

Il choisit comme repaire tout endroit abrité pouvant accueillir son corps (trou, terrier, crevasse, corniche, etc.). Les trésors ne l'intéressent pas, mais son ventre a de fortes chances de contenir les possessions matérielles de ses victimes. Quand le gibier se fait rare, le grick s'aventure à la surface. Il chasse alors dans les contrées sauvages, en appliquant les mêmes tactiques que sous terre. Mais il ne se sent pas à l'aise dans cet environnement et retourne dès que possible dans les entrailles de la terre.

## COMBAT

Le grick attaque quand il a faim ou quand il se sent menacé. Il chasse en se cachant dans les passages très fréquentés, mettant sa coloration naturelle à profit pour se cacher dans l'ombre. Quand il voit approcher une proie (catégorie dans laquelle entrent la quasi-totalité des êtres vivants), il la fouette à l'aide de ses tentacules. Son corps caoutchouteux le protège contre la plupart des coups. Ses mâchoires sont relativement petites et faibles par rapport au



Grick

reste de son corps. Plutôt que de dévorer sa victime de suite, il préfère la traîner jusqu'à sa tanière pour s'en repaître à sa guise.

Les armes naturelles du grick sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Même quand les gricks combattent à plusieurs, ils ne le font jamais de façon concertée. Chacun attaque la proie la plus proche et rompt le combat dès qu'il peut emporter une victime morte ou inconsciente.

**Compétences.** Un grick bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

\* La couleur de peau du grick lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion sur fond de roche naturelle.

## GRIFFON

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 7d10+21 (59 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 24 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +7/+15

**Attaque :** morsure (+11 corps à corps, 2d6+4)

**Attaque à outrance :** morsure (+11 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** bond, pattes arrière (1d6+2)

**Particularités :** odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +8, Vol +5

**Caractéristiques :** For 18, Dex 15, Con 16, Int 5, Sag 13, Cha 8

**Compétences :** Détection +10, Perception auditive +6, Saur +8

**Environnement :** collines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (6-10)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** +3 (compagnon d'armes)

Le corps de la créature est celui d'un grand lion, tandis que sa tête, ses ailes et ses pattes avant sont celles d'un aigle. Elle a deux grandes ailes dorées.

Le griffon est une créature puissante et majestueuse, à mi-chemin entre l'aigle et le lion. Il se nourrit de nombreux animaux, mais apprécie tout particulièrement la viande de cheval.

À l'âge adulte, il peut atteindre les 2,50 mètres de long. Il n'a jamais de crinière, qu'il soit mâle ou femelle. Ses deux ailes dorées ont une envergure de 7,50 mètres minimum. Un griffon pèse environ 250 kg.

Il vit dans les hauteurs et fond sur ses proies avec un cri d'aigle. Bien qu'agressif et doté d'un solide instinct territorial, il est assez intelligent pour ne pas s'en prendre aux créatures qui sont manifestement plus puissantes que lui. Il attaque presque toujours les chevaux, et quiconque tente de protéger sa monture finit également souvent au menu.

Un griffon est incapable de parler, mais comprend le commun.

Griffon

## COMBAT

Le griffon préfère bondir sur une proie, soit en se jetant sur elle soit en se laissant tomber sur elle depuis les airs.

**Bond (Ext).** Lorsque le griffon pique ou charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +8 corps à corps, dégâts 1d6+2.

**Compétences.** Le griffon bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Saut.

## DRESSAGE DE GRIFFON

Bien qu'intelligent, un griffon doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Le dressage n'est possible que si le griffon a une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être obtenu par un test de Diplomatie). Dresser un griffon prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage de DD 25. Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. Le griffon peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut en faire autant que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf de griffon vaut 3 500 po, un petit 7 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 500 po pour apprivoiser un griffon.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kg, intermédiaire de 150 à 300 kg, et lourde de 300 à 450 kg.

## GUARDINAL

Les guardinals sont des célestes originaires du plan de l'Élysée. Tant qu'ils sont dans leur propre plan, ils sont pacifiques à l'extrême, toujours prêts à rire et peu enclins à la colère. Leur comportement est cependant bien différent lorsqu'ils s'éloignent de l'Élysée. Ils ne tolèrent pas le Mal et parcourent le cosmos à la recherche de malveillance à confronter.

Les guardinals parlent le céleste, l'inférieur et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

**Traits des guardinals.** Les guardinals possèdent les traits raciaux suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'électricité et la pétrification.

• Résistance au froid et au son (10).

• **Imposition des mains (Sur).** Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe du paladin, si ce n'est qu'un guardinal peut, chaque jour, redonner un nombre de points de vie égal à son maximum de points de vie.

• **Bonus racial de +4** sur les jets de sauvegarde contre le poison.

Avoral

Léonal



- **Communication avec les animaux (Sur).** Ce pouvoir fonctionne comme le sort *communication avec les animaux* (niveau 8 de lanceur de sorts), mais on peut l'activer par une action libre et le guardinal n'a pas besoin de parler.

## AVORAL

**Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille M**  
**Dés de vie :** 7d8+35 (66 pv)  
**Initiative :** +6  
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)  
**Classe d'armure :** 24 (+6 Dex, +8 naturelle), contact 16, pris au dépourvu  
**Attaque de base/lutte :** +7/+9  
**Attaque :** griffes (+13 corps à corps, 2d6+2)  
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+13 corps à corps, 2d6+2) ; ou 2 ailes (+13 corps à corps, 2d8+2)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** aura de terreur, pouvoirs magiques  
**Particularités :** communication avec les animaux, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (10/Mal ou argent), résistance au froid et au son (10), résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m), vision lucide, vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +11, Vig +10 (+14 contre le poison), Vol +8  
**Caractéristiques :** For 15, Dex 23, Con 20, Int 15, Sag 16, Cha 16  
**Compétences :** Art de la magie +12, Bluff +13, Concentration +15, Connaissances (une au choix) +12, Déguisement +3 (+5 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +16, Détection +21, Diplomatie +7, Discrétion +16, Dressage +13, Équitation +8, Intimidation +5, Perception auditive +13, Psychologie +13  
**Dons :** Attaque en finesse, Attaque en vol, Extension d'effet de pouvoir magique (projectile magique)  
**Environnement :** Champs Bénis de l'Élysée  
**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (3-5)  
**Facteur de puissance :** 9  
**Trésor :** pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux  
**Alignement :** toujours neutre bon  
**Évolution possible :** 8-14 DV (taille M), 15-21 DV (taille G)  
**Ajustement de niveau :** —

*La créature a le corps d'un humain musclé de grande taille, mais de puissantes ailes d'ange poussent au niveau de ses épaules, remplaçant des bras. Son visage n'a rien d'un oiseau, sauf que ses cheveux ressemblent davantage à du duvet. Ses yeux sont couleur or. Ses pieds s'achèvent par des serres et ses mollets s'ornent d'un éventail de plumes.*

Les os d'un avoral sont résistants, mais creux, ce qui fait que même les plus grands ne dépassent pas les 60 kg. Ils font jusqu'à 2,10 mètres de haut.

Une petite main est présente au milieu de chaque aile. Quand celle-ci est repliée, la main vient se placer à peu près à la même hauteur que celle d'un humain. L'avoral peut s'en servir comme d'une main normale.

Son acuité visuelle est incroyable, puisqu'il peut discerner de minuscules détails à 15 kilomètres de distance, et l'on prétend qu'il voit la couleur des yeux de quelqu'un à deux cents pas.

## Combat

Au sol, l'avoral frappe ses adversaires à l'aide de ses ailes. Mais il préfère combattre dans les airs, ce qui lui permet d'utiliser ses serres et de bénéficier au maximum de sa rapidité et de son agilité. Il ne peut pas combattre avec ses ailes quand il vole.

Les armes naturelles de l'avoral, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Aura de terreur (Sur).** Une fois par jour, l'avoral peut générer une aura de terreur dans un rayon de 6 mètres autour de lui. La zone d'effet exceptée, ce pouvoir est identique au sort *terreur* au niveau 8 de lanceur de sort (jet de Volonté DD 17 pour effet partiel). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Pouvoirs magiques.** *Aide, bouffasse* (DD 15), *cercle magique contre le Mal* (uniquement sur lui-même), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *flou* (uniquement sur lui-même), *immobilisation de personne* (DD 16), *injonction* (DD 14), *lumière*, *porte dimensionnelle* et *projectile magique* à

volonté ; *éclair* (DD 16) 1 fois par jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Vision lucide (Sur).** Ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 14 de lanceur de sorts), si ce n'est que sa portée est personnelle et que l'avoral doit se concentrer pendant 1 round entier avant qu'il ne fasse effet. Par la suite, l'effet se prolonge tant que l'avoral reste concentré.

**Compétences.** La formidable acuité visuelle de ce céleste se traduit par un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

## LÉONAL

**Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille M**  
**Dés de vie :** 12d8+60 (114 pv)  
**Initiative :** +3  
**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)  
**Classe d'armure :** 27 (+3 Dex, +14 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 24  
**Attaque de base/lutte :** +12/+20  
**Attaque :** griffes (+20 corps à corps, 1d6+8)  
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+20 corps à corps, 1d6+8), morsure (+15 corps à corps, 1d8+4)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** bond, étreinte, pattes arrière (1d6+8), pouvoirs magiques, rugissement  
**Particularités :** aura de protection, communication avec les animaux, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (10/Mal et argent), résistance au froid et au son (10), résistance à la magie (28), vision dans le noir (18 m), vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +11, Vig +13 (+17 contre le poison), Vol +10  
**Caractéristiques :** For 27, Dex 17, Con 20, Int 14, Sag 14, Cha 15  
**Compétences :** Concentration +12, Connaissances (une au choix) +17, Déplacement silencieux +22, Détection +17, Diplomatie +4, Discrétion +22, Équilibre +22, Intimidation +10, Perception auditive +17, Psychologie +17, Saur +35, Survie +17  
**Dons :** Attaque éclair, Attaque spéciale renforcée (rugissement), Esquive, Pistrage, Souplesse du serpent  
**Environnement :** Champs Bénis de l'Élysée  
**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (4-9)  
**Facteur de puissance :** 12  
**Trésor :** pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux  
**Alignement :** toujours neutre bon  
**Évolution possible :** 13-18 DV (taille M), 19-36 DV (taille G)  
**Ajustement de niveau :** —

*Cet humanoïde musclé de la taille d'un humain est couvert d'un pelage doré. Sa tête évoque celle d'un lion, avec un museau aplati et une crinière foisonnante de poils brun doré. Il est armé de puissantes griffes et de crocs tranchants.*

Les léonals sont parmi les plus puissants des guardinals. Ils sont tout aussi majestueux que les lions du plan Matériel. Ce sont des combattants terribles, poussant des rugissements sonores et frappant de leurs griffes tranchantes comme des rasoirs.

## Combat

Les léonals aiment mener leurs batailles aussi directement que possible. Ils commencent par un rugissement pour déstabiliser leurs adversaires, puis portent des coups de griffes et de morsure. Les membres d'un même groupe de léonals attaquent de concert, suivant une tactique établie à l'avance. Ils s'arrangent pour prendre leurs adversaires en tenaille et frapper un grand coup.

Les armes naturelles du léonal, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Bond (Ext).** Lorsque le léonal charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le léonal doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe sa victime et peut la lacérer avec ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +20 corps à corps, dégâts 1d6+8.

**Rugissement (Sur).** Un léonal peut rugir jusqu'à trois fois par jour. Chaque rugissement emplit un cône de 18 mètres de long qui duplique les effets d'un sort de parole sacrée et inflige 2d6 points de dégâts de son supplémentaires (jet de Vigueur DD 20 pour annuler). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Pouvoirs magiques.** boule de feu (DD 15), détection des pensées, immobilisation de monstre (DD 17), métamorphose, mur de force à volonté ; guérison des maladies, neutralisation du poison, soins intensifs (DD 16) 3 fois par jour ; guérison suprême (DD 18) 1 fois par jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Aura de protection (Sur).** Toute créature à moins de 6 mètres du léonal bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts cercle magique contre le Mal et globe d'invulnérabilité partielle, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du léonal). L'aura peut être dissipée, mais le léonal n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver dès son prochain tour de jeu. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.)

**Compétences.** Le léonal bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Équilibre.

## GUENAUDE

Créatures abominables dont la méchanceté n'a d'égale que la laideur, les guenaudes sont les sorcières des contes de fées.

Même si elles ourdissent parfois de néfastes complots afin d'accroître leur puissance personnelle, elles font généralement le mal par pur plaisir. Elles peuvent aussi mettre leurs maléfices et leur savoir obscur au service d'une entité plus malfaisante encore, mais sont rarement fidèles. Il y a de fortes chances pour qu'elles se retournent contre leur maître si elles voient l'occasion de s'en affranchir.

Même si les trois espèces de guenaudes sont très différentes les unes des autres, elles ont de nombreux points communs. Elles ressemblent à de vieilles sorcières vouées, mais sont extrêmement vives et fortes, malgré cette frêle apparence. Leur visage est creusé de rides profondes et une malice sans nom se lit dans leurs yeux. Leurs longs ongles sont davantage des griffes : acérés comme des rasoirs, ils sont plus solides que l'acier.

Toutes les guenaudes parlent le géant et le commun.

### COMBAT

Les guenaudes sont dotées d'une force physique stupéfiante. Naturellement résistantes à la magie, elles sont également capables de l'utiliser. Elles ont tendance à se regrouper en cercle, petit groupe comprenant une guenaude de chaque espèce. Les pouvoirs d'un cercle dépassent grandement ceux des guenaudes qui le constituent.

### ANNIS

**Humanoïde monstrueux de taille G**

Dés de vie : 7d8+14 (45 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d6+7)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+7), morsure (+8 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte, éventration (2d6+10), pattes arrière (1d6+7), pouvoirs magiques



Guenaude verte

**Particularités :** réduction des dégâts (2/contondant), résistance à la magie (19), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +6, Vol +6

**Caractéristiques :** For 25, Dex 12, Con 14, Int 13, Sag 13, Cha 10

**Compétences :** Bluff +8, Déguisement +0 (+2 pour tenir un rôle),

Détection +10, Diplomatie +2, Discrétion +5, Intimidation +2, Perception auditive +10

**Dons :** Combat en aveugle, Vigilance, Vigueur surhumaine

**Environnement :** marécages froids

**Organisation sociale :** solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1-8 ogres et 1-4 géants malfaisants)

**Facteur de puissance :** ■

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** —

*La créature ressemble à une vieille femme humaine, mais elle est beaucoup trop grande. Elle a la peau bleu nuit et des cheveux noirs d'une grande saleté.*

*La terrifiante annis est sans doute la plus redoutable des guenaudes. Elle utilise couramment son pouvoir de déguisement pour prendre la forme d'une humaine de grande taille, ou encore d'une géante ou d'une ogresse.*

*Grande de près de 2,50 mètres, elle pèse environ 160 kg.*

### Combat

Bien que très puissante, l'annis n'aime guère les combats de front. Elle préfère diviser ses adversaires et faire naître la confusion dans leur esprit. Elle se déguise souvent en noble ou en homme ou femme du peuple pour que ses proies se sentent en sécurité à son contact.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'annis doit réussir une attaque de griffes sur une créature de taille G ou moins. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Éventration (Ext).** Si l'annis réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, elle lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6+10 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +13 corps à corps, dégâts 1d6+7.

Une annis peut porter ses deux attaques de griffes sur un adversaire qu'elle agrippe sans malus.

**Pouvoirs magiques.** Déguisement et nappe de brouillard 3 fois par jour. Niveau 8 de lanceur de sorts.

## GUENAUDE MARINE

**Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M**

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 12 m

Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+7

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aspect terrifiant, regard maléfique

**Particularités :** amphibie, résistance à la magie (14)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +2, Vol +4

**Caractéristiques :** For 19, Dex 12, Con 12,

Int 10, Sag 13, Cha 14

**Compétences :** Artisanat ou Connaissances

(une au choix) +3, Détection +6, Discrétion +4,

Natation +12, Perception auditive +6

**Dons :** Robustesse, Vigilance

**Environnement :** milieux aquatiques tempérés

**Organisation sociale :** solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1-8 ogres et 1-4 géants malfaisants)



**Facteur de puissance :** 4  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** toujours chaotique mauvais  
**Évolution possible :** par une classe de personnage  
**Ajustement de niveau :** —

*La créature ressemble à une vieille femme humaine. Sa peau jaunâtre est couverte de verrues et de pustules laissant en permanence échapper un pus écœurant. Ses longs cheveux sales évoquent de l'algue pourrie.*

Cette guenaude est sans doute la plus laide de toutes. Elle vit en mer ou dans les lacs abritant une épaisse végétation sous-marine.

Une guenaude marine a environ la même taille et le même poids qu'une femme humaine.

## Combat

La guenaude marine déteste la subtilité, préférant attaquer de front. Elle prend toutefois garde de rester cachée jusqu'au moment où elle pourra affecter le plus de créatures possible à l'aide de son aspect terrifiant.

**Aspect terrifiant (Sur).** La guenaude marine est si laide et repoussante que quiconque la voit (autre qu'une guenaude) doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas être instantanément affaibli, ce qui se traduit par l'affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Quel que soit le nombre de points perdus, la valeur de Force de la victime ne peut pas tomber en dessous de 0, mais quiconque passe à 0 se retrouve sans défense. Les créatures affectées par ce pouvoir ou réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par la laideur de cette guenaude marine pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Regard maléfique (Sur).** La guenaude peut également lancer le mauvais œil à une cible unique distante de 9 mètres ou moins (3 fois par jour). Sa cible doit effectuer un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être hébétée pendant 3 jours. (Délivrance des malédictions ■ rejet du Mal la soignent immédiatement.) Toute créature tatant son premier jet de sauvegarde doit jouer immédiatement un jet de Vigueur (DD 13) pour éviter de mourir de peur sur-le-champ. Les créatures immunisées contre la peur ne sont pas affectées par le regard maléfique de la guenaude marine. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Amphibie (Ext).** Bien que les guenaudes marines soient aquatiques, elles peuvent survivre indéfiniment sur terre.

**Compétences.** Une guenaude verte bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même si elle est pressée ou menacée. Elle peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

## GUENAUDE VERTE

**Humanoïde monstrueux de taille M**  
**Dés de vie :** 9d8+9 (49 pv)  
**Initiative :** +1  
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), nage 9 m  
**Classe d'armure :** 22 (+1 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21  
**Attaque de base/lutte :** +9/+13  
**Attaque :** griffes (+13 corps à corps, 1d4+4)  
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+13 corps à corps, 1d4+4)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** faiblesse, imitation des sons, pouvoirs magiques  
**Particularités :** résistance à la magie (18), vision dans le noir (27 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +6, Vol +7  
**Caractéristiques :** For 19, Dex 12, Con 12, Int 13, Sag 13, Cha 14  
**Compétences :** Artisanat ou Connaissances (une au choix) +7, Concentration +7, Détection +11, Discrétion +9, Natation +12, Perception auditive +11  
**Dons :** Combat en aveugle, Magie de guerre, Vigilance, Vigueur surhumaine  
**Environnement :** marécages chauds  
**Organisation sociale :** solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1-8 ogres et 1-4 géants maléfaisants)

**Facteur de puissance :** 5  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** toujours chaotique mauvais  
**Évolution possible :** par une classe de personnage  
**Ajustement de niveau :** —

*La créature ressemble à une vieille femme humaine. Elle a le teint verdâtre et ses cheveux noirs emmêlés évoquent des lianes noueuses.*

La guenaude verte réside dans les marais désolés ou les forêts obscures.

Une guenaude verte a environ la même taille et le même poids qu'une femme humaine.

## Combat

La guenaude verte préfère attaquer sans se découvrir, de préférence après avoir détourné l'attention de l'ennemi. Elle utilise son pouvoir de vision dans le noir chaque fois que possible, par exemple en attaquant par une nuit sans lune.

**Faiblesse (Sur).** La guenaude verte peut affaiblir un adversaire rien qu'en le touchant (attaque de contact). La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire 2d4 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Imitation des sons (Ext).** Cette guenaude peut imiter le cri de la quasi-totalité des animaux vivant à proximité de son repaire.

**Pouvoirs magiques.** Déguisement, don des langues, invisibilité, lumières dansantes, passage sans trace, respiration aquatique et son imaginaire (DD 12) à volonté. Niveau 9 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** Une guenaude verte bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même si elle est pressée ou menacée. Elle peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

## CERCLE DE GUENAUTES

De temps en temps, trois guenaudes se regroupent pour constituer un cercle. Généralement, ce trio infernal comprend une guenaude de chaque espèce, mais ce n'est pas systématique.

## Combat

En cas de combat, les guenaudes du cercle font appel à leur fourberie naturelle et aux pouvoirs décuplés que leur procure leur union.

De plus, elles ont 80% de chances d'être accompagnées par 1d8 ogres et 1d4 géants maléfaisants, qui leur vouent une loyauté sans faille. Ces humanoïdes sont souvent transformés en créatures moins inquiétantes (à l'aide de voile), puis chargés d'espionner les environs. Ceux qui sont envoyés en mission de la sorte ont souvent sur eux (60% de chances) une pierre magique connue sous le nom d'œil des sorcières (voir ci-dessous).

**Pouvoirs magiques.** Animation des morts, cage de force, contrôle du climat, esprit impénétrable, maléfaction (DD 17), métamorphose, mirage (DD 18), songe, voile (DD 19) et vision mystique 3 fois par jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont fondés sur une valeur de Charisme de 16. Pour y faire appel, les trois guenaudes doivent travailler de concert (par une action complexe) et se trouver à 3 mètres ou moins les unes des autres.

Une fois par mois, un cercle n'ayant pas d'œil des sorcières peut en créer un à partir d'une gemme valant au moins 20 po (voir ci-dessous).

## L'œil des sorcières

On appelle œil des sorcières une gemme magique créée par un cercle de guenaudes. Cette pierre fine de faible valeur est en réalité un œil désincarné, comme le montre une gemme de vision ou un autre effet similaire. Souvent, l'œil est incrusté sur un anneau ou porté en collier. Les trois guenaudes qui l'ont créé peuvent voir au travers quand elles le souhaitent, du moment qu'il se trouve dans le même plan qu'elles. L'œil des sorcières a une solidité de 5 et 10 points de résistance. S'il est détruit, les trois guenaudes subissent 1d10 points de dégâts chacune. De plus, celle qui a essuyé le plus de dégâts se retrouve aveugle pendant 24 heures.

# HALFELIN

**Halfelin, homme d'armes de niveau 1**

**Humanoïde (halfelin) de taille P**

**Dés de vie:** 1d8+1 (5 pv)

**Initiative:** +1

**Vitesse de déplacement:** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure:** 16 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1

rondache), contact 21, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte:** +1/-3

**Attaque:** épée longue (+3 corps à corps, 1d6/19-20); ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)

**Attaque à outrance:** épée longue (+3 corps à corps, 1d6/19-20); ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)

**Espace occupé/allonge:** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales:** traits des halfelins

**Particularités:** traits des halfelins

**Jets de sauvegarde:** Réf.+2, Vig.+4, Vol.+0

**Caractéristiques:** For 11, Dex 13, Con 12,

Int 10, Sag 9, Cha 8

**Compétences:** Déplacement silencieux +1, Discrétion +4, Escalade +2, Perception auditive +3, Saut -4

**Dons:** Arme de prédilection (épée longue)

**Environnement:** terre ferme

(Halfelin des profondeurs; souterrains)

(Grand: forêts tempérées)

**Organisation sociale:** groupe (2-4), bande

(11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et un

chef de niveau 3-6) ou troupe (30-100

plus 100% de non-combattants, 1

sergent de niveau 3 tous les 20

adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de

niveau 7, 6-10 chiens et 2-5 chiens de selle)

**Facteur de puissance:** 1/2

**Trésor:** normal

**Alignement:** généralement neutre

**Évolution possible:** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau:** +0

*Cet humanoïde est environ deux fois plus petit qu'un humain. Il a un corps athlétique, la peau bronzée, les cheveux noirs raides et les yeux noirs.*

Les halfelins sont des opportunistes malins et pleins de ressources. Survivants dans l'âme, ils s'installent partout où ils le peuvent. Certains sont d'honnêtes citoyens ne ménageant pas leur peine, tandis que d'autres sont des voleurs toujours en quête d'un mauvais coup.

Ils mesurent environ 90 centimètres de haut, pour un poids légèrement supérieur à 15 kg. Ils ont les yeux noirs ou noisette. Les hommes arborent souvent de beaux favoris, mais la barbe est rare chez eux, et la moustache plus encore. Ils préfèrent les vêtements simples, pratiques et agréables à porter. Contrairement à la plupart des autres races, ils accordent plus de valeur au confort qu'aux signes extérieurs de richesse. Ils atteignent l'âge adulte peu après leurs 20 ans et leur espérance de vie leur permet généralement de dépasser les 150 ans.

Ils parlent l'halfelin et le commun.

La plupart des halfelins rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes.

## COMBAT

Les halfelins préfèrent se défendre plutôt que d'attaquer. La plupart du temps, ils se cachent et utilisent leurs armes à distance afin de ralentir ou stopper la progression adverse. Leur tactique est très semblable à celle des elfes, si ce n'est que les halfelins mettent l'accent sur le camouflage plutôt que sur la mobilité.

**Traits des halfelins (Ext).** Les halfelins possèdent les traits raciaux suivants.

• +2 en Dextérité, -2 en Force.

• Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte.

Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.

• La vitesse de base au sol d'un halfelin est de 6 mètres.

• Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade et Saut.

• Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde.

• Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur (qui vient s'ajouter au bonus de +1 mentionné ci-dessus).

• Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes.

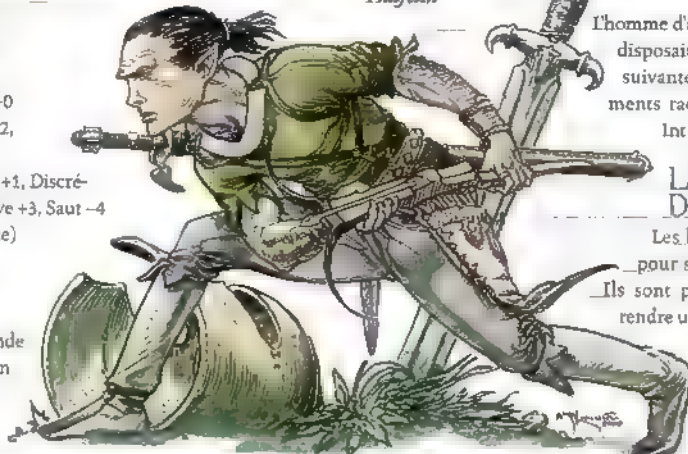
• Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.

• Langues. D'office: commun et halfelin. Supplémentaires: elfe, gnome, goblin, nain et orque.

• Classe de prédilection. Roublard.

• Ajustement de niveau: +0.

## Halfelin



L'homme d'armes halfelin présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## LA SOCIÉTÉ DES HALFELINS

Les halfelins font tout leur possible pour s'entendre avec les autres races. Ils sont passés maîtres dans l'art de se rendre utiles et de se faire accepter par les communautés d'humains, de nains, d'elfes ou de gnomes. Comme la société des humains change plus rapidement que celle des races,

ayant une plus longue espérance de vie, elle offre de nombreuses opportunités et attire naturellement les halfelins.

Ces derniers constituent souvent une communauté très soudée lorsqu'ils vivent chez les humains ou les nains. Ils n'éprouvent aucune difficulté à travailler avec les autres races, mais réservent généralement leur amitié à leurs semblables. Il leur arrive également de s'installer dans les endroits isolés, où ils bâtissent de petits villages indépendants.

Ce genre de communauté reste toutefois rarement au même endroit, car les halfelins sont connus pour leur tendance à déménager en masse lorsqu'une autre région leur offre de meilleures perspectives (par exemple, pour aller vivre à proximité d'une mine venant d'ouvrir, ou dans un pays manquant cruellement de main d'œuvre qualifiée suite à une guerre). Ils repartent dès qu'on n'a plus besoin d'eux ou dès qu'une meilleure opportunité se présente ailleurs. S'ils trouvent un intérêt à rester durablement, ils bâtissent un village. Toutefois, certaines communautés s'y refusent. Pour elles, le nomadisme est un mode de vie, et elles se rendent d'un lieu à l'autre à bord de leurs chariots ou de leurs péniches.

La principale divinité des halfelins est Yondalla, la Généreuse Protectrice. Elle promet bénédiction et protection à ceux qui appliquent ses préceptes, défendent leur clan et chérissent leur famille.

## AUTRES RACES DE HALFELINS

La description précédente concerne les pieds-légers, qui sont de loin les plus nombreux. Il existe également deux autres grandes races d'halfelins, qui diffèrent sensiblement.

### Grands

*Cet humanoïde est un peu moins de deux fois plus petit qu'un humain. Il a un corps athlétique et mince, la peau claire et les cheveux blonds.*

Les Grands sont assez rares.

Comme leur nom l'indique, ils sont plus grands que leurs cousins (certains dépassent 1,20 mètre). Ils parlent souvent l'elfe en plus des langues habituelles chez les halfelins et apprécient grandement la compagnie des elfes.

**Traits des Grands (Ext).** Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des pieds-légers.



- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Tout comme un elfe, un Grand passant à 1,50 mètre ou moins d'un passage secret a automatiquement droit à un test de Fouille, comme s'il le cherchait activement. Ce trait remplace le bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive des pieds-légers.
- Moins athlétiques que les pieds-légers, les Grands ne bénéficient pas de bonus aux tests de Déplacement silencieux.
- d'Escalade ou de Saut.

## Halfelins des profondeurs

*Cet humanoïde est un peu plus de deux fois plus petit qu'un humain. Il a un corps athlétique et robuste, les cheveux noirs et raides et les yeux noirs.*

Ces halfelins sont plus petits et plus trapus que les pieds-légers.

Ils mesurent à peu près 75 cm et pèsent environ 16 kg. Ils prennent grand plaisir à admirer les gemmes et les ouvrages de belle maçonnerie, à tel point qu'ils deviennent souvent joailliers ou tailleurs de pierres. Ils se mêlent rarement aux humains ou aux elfes, mais apprécient la compagnie des nains, dont ils parlent couramment le langage.

### Traits des halfelins des profondeurs

(Ext). Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des pieds-légers.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Connaissance de la pierre. Tout comme les nains, les halfelins des profondeurs bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les

tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un halfelin des profondeurs, approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.

- Les halfelins des profondeurs gagnent automatiquement un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat et d'Estimation liés à la pierre ou aux métaux.
- Moins athlétiques que les pieds-légers, ils ne bénéficient pas de bonus aux tests de Déplacement silencieux, d'Escalade ou de Saut.



Harpie

## HARPIE

*La créature ressemble à une vieille humaine aux traits déformés par la méchanceté, ayant les jambes, le bassin et les ailes d'un monstre reptilien.*

Ses longs cheveux sales sont poisseux du sang de ses victimes.

Il est difficile d'imaginer être plus maléfisant que la harpie. Sadique à l'extrême, elle prend un plaisir sans cesse renouvelé à causer la souffrance et la mort. Elle cherche constamment de nouvelles victimes.

	<b>Harpie</b> Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie :	7d8 (31 pv)
Initiative :	+2
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)
Classe d'armure :	13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu ■
Attaque de base/lutte :	+7/+7
Attaque :	gourdin (+7 corps à corps, 1d6)
Attaque à outrance :	gourdin (+7/+2 corps à corps, 1d6), 2 griffes (+2 corps à corps, 1d3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	chant captivant
Particularités :	vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +2, Vol +6
Caractéristiques :	For 10, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 10, Cha 17
Compétences :	Bluff +11, Détection +3, Intimidation +7, Perception auditive +7, Représentation (déclamation) +5
Dons :	Attaque en vol, Esquive, Persuasion
Environnement :	marécages tempérés
Organisation sociale :	solitaire, paire ou groupe (7-12)
Facteur de puissance :	4
Trésor :	normal
Alignement :	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3

### Archère harpie, guerrier de niveau 7

	<b>Humanoïde monstrueux de taille M</b>
	7d8+14 plus 7d10+14 (103 pv)
	+9
	6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)
	23 (+5 Dex, +1 naturelle, +6 armure de cuir cloutée +3, +1 anneau de protection +1), contact 16, pris au dépourvu 18
	+14/+15
	arc long composite +1 de froid (limite de bonus de Force +1) (+22 distance, 1d8+1/19-20/x3 plus 1d6 de froid); ou griffes (+15 corps à corps, 1d3+1)
	arc long composite +1 de froid (limite de bonus de Force +1) (+22/+17/+12 distance, 1d8+1/19-20/x3 plus 1d6 de froid); ou 2 griffes (+15 corps à corps, 1d3+1)
	1,50 m/1,50 m
	chant captivant
	vision dans le noir (18 m)
	Réf +14, Vig +11, Vol +11
	For 12, Dex 20, Con 14, Int 6, Sag 11, Cha 19
	Bluff +11, Détection +5, Intimidation +5,
	Perception auditive +7, Représentation (déclamation) +10
	Arme de prédilection (arc long composite), Feu nourri, Science de l'initiative, Science du critique (arc long composite), Spécialisation martiale (arc long composite), Tir à bout portant, Tir rapide, Vigilance, Volonté de fer
	marécages tempérés
	solitaire
	11
	normal (y compris l'équipement)
	généralement chaotique mauvais
	par une classe de personnage
	+3

Ses yeux noirs reflètent sa malice, tout comme les longues griffes qui poussent à l'extrémité de ses doigts noueux. Elle ne porte jamais aucun vêtement, mais se déplace parfois avec un gros ribia qu'elle utilise comme un gourdin.

Elle aime envoûter les voyageurs à l'aide de son chant, avant de leur faire subir des tourments indicibles. Elle ne se décide à ruer et à dévorer ses « jouets » que quand ils ne lui procurent plus le moindre amusement.

## COMBAT

Quand une harpie doit combattre, elle préfère le faire à l'aide d'une arme, en se servant de son don **Attaque en vol**.  
**Chant captivant (Sur)**. L'attaque la plus insidieuse de la harpie est son chant. Quand elle y fait appel, toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins (autres que des harpies) doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être captivées. C'est un effet de son et mental, de type charme. Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par cette harpie pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Les victimes captivées avancent en droite ligne vers la harpie. Si leur chemin les oblige à franchir un obstacle dangereux (marcher dans les flammes, tomber d'une falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Les créatures captivées ne peuvent rien faire d'autre que se défendre (elles sont donc incapables de combattre ou de s'enfuir, mais ne subissent pas de malus à la CA si on les attaque). Dès qu'elles arrivent à 1,50 mètre de la harpie, elles s'immobilisent et ne se défendent pas contre ses attaques. L'effet dure tant que la harpie chante, puis un round après cela. Un barde utilisant son pouvoir de contre-chant permet aux créatures envoûtées de jouer un nouveau jet de sauvegarde.

**Compétence**. Une harpie bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Bluff et de Perception auditive.

## ARCHÈRE HARPIE

Chasseur cruel et brigand des airs, l'archère harpie est une guerrière spécialisée dans le combat à distance. Les archères harpies servent souvent comme mercenaires, vendant leurs services au plus offrant. Quand elles ne sont pas sous contrat, elles sont obligées de devenir bandits de grand chemin, sommant les caravanes marchandes de payer le prix de leur « protection ».

## Combat

**Chant captivant (Sur)**. Jet de Volonté DD 17 pour annuler.

**Possessions**. Armure de cuir cloutée +3, arc long composite +1 de froid (limite de bonus de Force +1), 10 flèches en fer froid, 10 flèches en argent, 5 flèches +2, bracelets d'archer, potion de soins modérés, potion de grâce féline, cape de résistance +2, anneau de protection +1.

## HIBOU GÉANT

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+4 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 21 m (moyenne)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : serres (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 serres (+7 corps à corps, 1d6+4) et bec (+2 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne exceptionnelle

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10

Compétences : Connaissances (nature) +2, Déplacement silencieux +8,

DétECTION +10, Perception auditive +17

Dons : Vigilance, Virage sur l'aile

Environnement : forêts

tempérées

Organisation sociale : solitaire,

couple ou groupe (3-5)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : 5-8.DV (taille G), 9-12 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +2 (compagnon d'armes)

Le hibou géant est un oiseau de proie nocturne, redouté pour sa faculté à chasser et à tuer ses proies dans un silence presque absolu. Intelligent, il s'associe parfois avec d'autres créatures d'alignement bon, bien qu'il cesse rarement de se montrer soupçonneux à leur égard.

Il attaque quiconque se montre menaçant ou approche de son nid dans le but de lui voler ses œufs ou ses petits, qui se monnaient très cher dans de nombreuses régions civilisées. En effet, pour peu qu'il soit dressé dès son plus jeune âge, le hibou géant peut faire une excellente monture volante.

À l'âge adulte, il mesure dans les 2,70 mètres de long pour une envergure de 6 mètres. Sa taille exceptée, il ressemble presque trait pour trait au hibou commun. Il parle le commun et le sylvestre.

## COMBAT

Le hibou géant attaque en planant silencieusement jusqu'à sa cible pour la prendre par surprise.

Quand on le rencontre seul, c'est le plus souvent qu'il est en train de chasser ou de patrouiller autour de son nid. Dans ce cas, il ignore bien souvent les créatures qui ne lui semblent pas menaçantes. Quand deux hiboux géants vivent en couple, ils attaquent de concert et combattent jusqu'à la mort pour défendre leur nid.

Plusieurs hiboux géants se regroupent parfois dans un but bien précis, comme par exemple chasser des humanoïdes malfaisants de la région.

**Vision nocturne exceptionnelle (Ext)**. Le hibou géant voit cinq fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité.

**Compétences**. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Perception auditive et d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Il a également droit à un bonus de +8 aux tests de Déplacement silencieux quand il est en vol.

## DRESSAGE DE HIBOU GÉANT

Bien que cette créature soit intelligente, il est nécessaire de l'entraîner avant de pouvoir la monter au combat. Pour ce faire, le hibou géant doit manifester une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être atteint via un test de Diplomatie réussi). L'entraînement d'un hibou géant amical demande donc six semaines de travail et un test de Dressage (DD 25). Il peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut le faire que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf de hibou géant vaut 2 500 po, un petit 4 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser une telle créature, et il faut posséder une selle exotique pour pouvoir la monter.



**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos.

## HIPPOGRIFFE

**Créature magique de taille G**  
**Dés de vie :** 3d10+9 (25 pv)  
**Initiative :** +2  
**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases), vol 30 m (moyenne)  
**Classe d'armure :** 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13  
**Attaque de base/lutte :** +3/+11  
**Attaque :** griffes (+6 corps à corps, 1d4+4)  
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+4), morsure (+1 corps à corps, 1d8+2)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m  
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +6, Vol +2  
**Caractéristiques :** For 18, Dex 15, Con 16, Int 2, Sag 13, Cha 8  
**Compétences :** Détection +8, Perception auditive +4  
**Dons :** Esquive, Virage sur l'aile  
**Environnement :** plaines tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (7-12)  
**Facteur de puissance :** 2  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre  
**Évolution possible :** 4-6 DV (taille G), 7-9 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** —

La créature a le torse et les pattes arrière d'un cheval, mais la tête, les ailes et les pattes avant d'un aigle géant.

L'hippogriffe est une créature volante particulièrement agressive, qui tient à la fois du cheval et de l'aigle géant. Cet omnivore d'une grande voracité n'hésite pas à s'en prendre aux humanoïdes pour se nourrir.

Doté d'un instinct territorial très développé, il défend farouchement les zones où il aime paître ou chasser. Son territoire couvre généralement un rayon de 8d10 kilomètres autour du nid, dans lequel les petits restent tandis que les adultes partent chasser. Mais les petits ne sont jamais laissés sans défense, il y a toujours un ou plusieurs adultes à proximité du nid.

L'hippogriffe fait normalement dans les 2,70 mètres de long, pour une envergure de 6 mètres et un poids de 500 kg.

### COMBAT

L'hippogriffe fonce sur sa proie, qu'il lacère de ses serres. Quand cette tactique est impossible, il se bat à coups de bec et de pattes.

Lorsque plusieurs hippogriffes vivent en couple ou en groupe, ils attaquent de concert, plongeant l'un après l'autre sur les intrus pour ne pas leur laisser le moindre répit. Ils combattent jusqu'à la mort pour défendre le nid ■ leurs petits, qui se négocient un bon prix dans de nombreuses régions civilisées.

**Compétences.** L'hippogriffe bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

### DRESSAGE D'HIPPOGRIFFE

Un hippogriffe doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Dresser un hippogriffe prend 6 semaines ■ nécessite un test de Dressage (DD 25). Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. L'hippogriffe peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut le faire que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf d'hippogriffe vaut 2 000 po, un petit 3 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser ou entraîner un hippogriffe.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kg, intermédiaire de 150 à 300 kg, et lourde de 300 à 450 kg.



Hippogriffe

## HOBGOBELIN

**Hobgobelin, homme d'armes de niveau 1**

**Humanoïde (gobelinoïde) de taille M**

**Dés de vie :** 1d8+2 (6 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +1/+2

**Attaque :** épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19-20) ; ou javeline (+2 distance, 1d6+1)

**Attaque à outrance :** épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19-20) ; ou javeline (+2 distance, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +4, Vol -1

**Caractéristiques :** For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8

**Compétences :** Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discrétion +3, Perception auditive +2

**Dons :** Vigilance

**Environnement :** collines chaudes

**Organisation sociale :** groupe (4-9), bande (10-100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et 1 chef de niveau 4-6),

troupe de guerre (10-24) ou tribu (30-300 plus 50% de non-combattants, 1

sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1

chef de niveau 6-8, 2-4 loups sanguinaires et 1-4 ogres ou 1-2 trolls)

**Facteur de puissance :** 1/2

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement loyal mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +1

Cet humanoïde de forte carrure mesure 2 mètres de haut. Il a une peau poilue, des yeux sauvages et le nez et le menton aplatis.

La plupart des hobgobelins vénèrent Maglubiyet, qui est également le principal dieu des gobelins.

Les hobgobelins sont de proches cousins des gobelins. Plus forts physiquement que ces derniers, ils sont également bien mieux organisés et livrent une guerre permanente à de nombreuses autres races humanoïdes, les elfes étant leurs ennemis jurés.

Leur peau rouge orangé est couverte de poils brun-roux à gris sombre selon les individus. Les mâles de grande taille ont souvent le nez bleu ou rouge. Leurs yeux sont jaunes ou noisette et leurs dents sont jaunâtres. Ils portent le plus souvent des vêtements de couleur vive, le rouge sang agrémenté de cuir noir étant leur association favorite. Leurs armes sont toujours bien entretenues.

Ils parlent le goblin et le commun.

La plupart des hobgobelins rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes.

Hobgobelin

## COMBAT

Adeptes de la stratégie, les hobgobelins sont capables d'appliquer des plans complexes. Leur sens de la discipline peut leur permettre de remporter de nombreuses batailles pour peu qu'ils soient sous les ordres d'un maître tacticien. Ils haïssent les elfes, qu'ils attaquent de préférence à n'importe quel adversaire.

**Compétences.** Les hobgobelins bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

## LA SOCIÉTÉ DES HOBGOBELINS

Les hobgobelins sont des militaires dans l'âme. Ils ne vivent que pour la guerre et sont convaincus que la force physique et les prouesses martiales sont les plus grandes qualités qui soient. Le chef du groupe a de bonnes chances d'être le plus fort au combat. Il maintient l'ordre en faisant régner une discipline très stricte. Les hobgobelins dirigent souvent des tribus d'orques ou de gobelins, qu'ils malmènent sans cesse, les traitant comme des êtres inférieurs. Certains choisissent une carrière de mercenaire, auquel cas il n'est pas rare de les voir au service d'humanoïdes riches et malfaisants.

La société des hobgobelins est organisée en bandes extrêmement jalouses de leur réputation et de leur statut (les tribus ne sont que des bandes plus importantes).

Une rencontre entre plusieurs bandes a de fortes chances de dégénérer en bain de sang si les chefs n'arrivent pas à tenir leurs troupes. Seul un dirigeant exceptionnellement puissant peut obliger plusieurs bandes à coopérer. Chaque bande ou tribu possède son propre étendard, qui a pour fonction de galvaniser les troupes au combat. Une bande d'hobgobelins comprend deux fois plus d'enfants que d'adultes. Les enfants ne combattent jamais, sauf s'ils sont directement menacés ou si leur repaire est en danger.

Les hobgobelins s'installent généralement dans des lieux possédant de superbes défenses naturelles ou qu'il est possible de fortifier aisément : réseaux de cavernes, donjons, ruines et forêts étant parmi leurs lieux d'habitation favoris. Leurs défenses comprennent souvent douves, palissades, portails, tours de garde et fosses, sans oublier quelques machines de guerre (catapultes et balistes grossièrement fabriquées).

## PERSONNAGES HOBGOBELINS

La plupart des chefs hobgobelins sont guerriers ou guerriers/roublards. Les prêtres vénèrent tous Maglubiyet, qui les autorise à choisir deux des domaines suivants : Chaos, Duperie, Mal. Cela étant, la plupart des lanceurs de sorts hobgobelins ne sont pas des prêtres, mais des adeptes, naturellement attirés par les sorts qui infligent des dégâts.

**Traits des hobgobelins (Ext.)** Voici les traits raciaux des hobgobelins.

- +2 en Dextérité, +2 en Constitution
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un hobgobelin est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.
- Langues. D'office : commun et goblin. Supplémentaires : draconien, infernal, géant, nain et orque.
- Classe de prédilection. Guerrier
- Ajustement de niveau. ±1.

## HOMME-LÉZARD

Humanoïde (reptilien) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+5 naturelle) ou 17 (+5 naturelle, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 15 ou 17

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : griffes (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+0 corps à corps, 1d4) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1) et morsure (+0 corps à corps, 1d4) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +0

Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 13, Int 9, Sag 10, Cha 10

Compétences : Équilibre +4, Natation +2, Saut +5

Dons : Attaques multiples

Environnement : marais tempérés

Organisation sociale :

groupe (2-3), bande (6-10)

plus 50 % de non-combattants et

1 chef de niveau 3-6 ou tribu (30-60)

plus 2 lieutenants de niveau 3-6

et 1 chef de niveau 4-10

Facteur de puissance : 1

Homme-lézard

Trésor : 50 % de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Cet humanoïde de grande taille ressemble à un croisement entre un humain très musclé et un lézard. Il est doté de mains griffues, d'une longue queue et de mâchoires garnies de crocs.



Les hommes-lézards sont des humanoïdes reptiliens primitifs qui peuvent s'avérer très dangereux si on les provoque.

Bien qu'omnivores, ils ont une préférence pour la viande, et plus particulièrement pour la chair humaine si l'on en croit les récits populaires (certaines tribus dévorent effectivement les prisonniers ■ morts adverses). Certaines tribus plus évoluées vivent dans des huttes et se battent à l'aide d'armes et de boucliers. Leurs chefs peuvent également avoir de l'équipement volé ou négocié auprès d'autres créatures intelligentes.

Hauts de 1,80 à 2,10 mètres, ils ont une peau couverte d'écailles vertes, grises ou brunes et une queue dont le contrepoids leur permet de se tenir debout (elle est longue de 0,90 à 1,20 mètre).

Les hommes-lézards parlent le draconien.

## COMBAT

Les hommes-lézards combattent chacun pour soi, sans la moindre organisation. Adeptes de l'attaque en masse, ils tentent de repousser leurs adversaires dans l'eau, où ils savent qu'ils auront l'avantage. Si l'ennemi est plus nombreux ou si leur territoire est envahi, ils posent des pièges, tendent des embuscades ■ effectuent des raids sur les lieux où les provisions adverses sont entreposées. Les tribus plus évoluées appliquent des tactiques moins primitives et leurs pièges et embuscades sont souvent bien plus dangereux.

**Retenir son souffle.** Un homme-lézard peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer (voir la page 303 du Guide du Maître).

**Compétences.** Grâce à leur queue, les hommes-lézards bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut. Les modificateurs indiqués dans le profil comprennent une pénalité d'armure de -2 (et un malus de -4 aux tests de Natation) pour ceux qui possèdent un écu.

## LA SOCIÉTÉ DES HOMMES-LÉZARDS

Les hommes-lézards ont une société patriarcale, dans laquelle le plus fort domine. Les chamans jouent un rôle de conseillers, mais deviennent rarement chefs. La survie est l'objectif premier de ces humanoïdes, et une tribu menacée ou affamée ne recule devant rien pour subsister (allant même jusqu'à accomplir des actes que les autres cultures jugeraient abominables).

La plupart des tribus résident dans les marais, mais un tiers des hommes-lézards vivent dans des cavernes emplies d'air dont l'accès est sous l'eau. Les tribus d'une même région s'unissent souvent contre un danger commun (lequel peut être l'arrivée d'une tribu étrangère). Il arrive aussi qu'elles s'allient avec les locathahs ou qu'elles servent une créature plus puissante telle qu'un naga ou un dragon. Dans les régions reculées, les hommes-lézards vivent de la pêche et de la cueillette, mangeant également les carcasses. Par contre, ceux qui vivent à proximité d'autres humanoïdes attaquent fréquemment leurs voisins pour leur dérober ce dont ils ont besoin (nourriture, équipement, esclaves). Le repaire contient moitié moins de petits (qui ne combattent pas) que d'adultes, ainsi qu'un œuf tous les 10 adultes.

Les hommes-lézards vénèrent Semuanya, dont la préoccupation principale est leur survie et leur expansion.

## PERSONNAGES HOMMES-LÉZARDS

La plupart des chefs sont des barbares ou des druides. Les prêtres (chamans) vénèrent Semuanya et ont le choix entre deux des domaines suivants : Eau, Faune, Flore.

Voici les traits raciaux des hommes-lézards :

- +2 en Force, +2 en Constitution, -2 en Intelligence.
- Taille moyenne.

- La vitesse de déplacement de base au sol d'un homme-lézard est de 9 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un homme-lézard commence avec 2 niveaux d'humanoïde, ce qui lui offre 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et les bonus de base aux sauvegarde suivants : Réf +3, Vig +0 et Vol +0.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde d'un homme-lézard lui donnent un nombre de points de compétence égal à  $5 \times (2 + \text{modificateur d'Int, 1 minimum})$ . Ses compétences de classe sont : Équilibre, Natation et Saut. Les hommes-lézards bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde d'un homme-lézard lui confèrent un don.
- Armes et armures. Les hommes-lézards sont formés aux manèges des armes courantes et des boucliers.
- Bonus d'armure naturelle de +5.
- Armes naturelles. 2 griffes (1d4) et morsure (1d4).
- Particularités (voir ci-dessus). Retenir son souffle.
- Langues. D'office : commun et draconien. Supplémentaires : aquatique, goblin, gnoll, orque.
- Classe de prédilection. Druides.
- Ajustement de niveau : +1.

## HOMME-POISSON

Homme-poisson, hommes d'armes de niveau 1

Humanoïde (aquatique) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 1,50 m

(1 case), nage 15 m

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 armure de cuir), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : trident (+2 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19-20)

Attaque à outrance : trident (+2 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : amphibie, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol -1

Caractéristiques : For 13, Dex 13,

Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 10

Compétences : Détection +3, Na-

tation +9, Perception auditive +3

Dons : Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale :

groupe (2-4), patrouille (11-20 plus 2 lieutenants de

niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou bande (30-60

plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de

niveau 5, 3 capitaine de niveau 7 et 10 marsouins)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Le torse, les bras et la tête de ces créatures sont ceux d'humains aux traits réguliers. Par contre, à partir de la taille, leur corps se poursuit par une grande queue de poisson.



Les hommes-poissons sont des êtres aquatiques qui passent beaucoup de temps à s'amuser. Bien que les créatures de la surface leur inspirent une grande méfiance, ils ne se montrent pas hostiles à leur égard. Ils préfèrent prendre le soleil allongés sur les rochers plutôt que faire la guerre.

Les hommes comme les femmes portent de nombreux bijoux en corail ou en coquillages.

Les aventuriers qui rencontrent des hommes-poissons peuvent s'attendre à être les victimes de plaisanteries, parfois cruelles. Malgré cela, les hommes-poissons ne sont pas malfaisants, mais ils peuvent devenir redoutables si les habitants du monde de la surface leur font du mal.

Un homme-poisson mesure 2,40 mètres de la tête au bout de la queue, et il pèse 200 kg environ.

Ils parlent le commun et l'aquatique.

La plupart des hommes-poissons rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes. Les caractéristiques indiquées ci-dessus concernent des PNJ de niveau 1.

## COMBAT

De loin, les hommes-poissons se battent à l'aide d'arbalètes lourdes façonnées à partir de coquillages et de corail, et dont les carreaux sont des épines de poisson-globe (facteur de portée de 9 mètres sous l'eau). Ils appliquent souvent la tactique du tir de barrage avant de venir au contact, après quoi ils utilisent leurs tridents.

**Amphibie (Ext).** Les hommes-poissons respirent l'eau comme l'air, mais ils s'éloignent rarement de plus de quelques mètres du bord.

**Compétences.** L'homme-poisson bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

L'homme-poisson présenté ci-dessus disposait des caractéristiques suivantes avant ajustement des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## LA SOCIÉTÉ DES HOMMES-POISSONS

Les hommes-poissons vivent en communautés semi-permanentes près de lieux où la pêche et la chasse sont particulièrement bonnes. On les trouve souvent en compagnie de marsouins. Lorsque les créatures de la surface rencontrent des hommes-poissons, ceux-ci sont généralement en train de chasser ou en mission de reconnaissance.

Les hommes-poissons vénèrent Eadro, qui les a créés eux et les locathahs.

Homoncule



## PERSONNAGES HOMMES-POISSONS

La classe de barde est la classe de prédilection des hommes-poissons (la plupart de leurs chefs le sont). Leurs autres lanceurs de sorts sont généralement des adeptes. Leurs prêtres vénèrent Eadro, qui leur accorde deux des domaines suivants : Eau, Faune, Protection.

## HOMONCULE

**Créature artificielle de taille TP**

**Dés de vie :** 2d10 (11 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 15 m (bonne)

**Classe d'armure :** 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +1/-8

**Attaque :** morsure (+2 corps à corps, 1d4-1 et poison)

**Attaque à outrance :** morsure (+2 corps à corps, 1d4-1 et poison)

**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m

**Attaques spéciales :** poison

**Particularités :** créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +0, Vol +1

**Caractéristiques :** For 8, Dex 15, Con —, Int 10, Sag 12, Cha 7

**Dons :** Réflexes surhumains

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 1

**Trésor :** aucun

**Alignement :** quelconque (identique à celui de son créateur)

**Évolution possible :** 3-6 DV (taille TP)

**Ajustement de niveau :** —

*La créature a une forme vaguement humanoïde. Elle mesure environ 45 centimètres de haut pour une envergure de 60 centimètres. Sa peau rugueuse est souvent couverte de pustules et sa bouche est pleine de petites dents pointues.*

L'homoncule est un petit serviteur créé par un magicien. Presque incapable de se battre, il fait par contre un excellent espion, éclaireur ou messager.

Son créateur peut le modeler à son goût.

L'homoncule n'est guère plus qu'un outil conçu pour exécuter certaines tâches spécialisées. C'est une extension de son créateur, dont il possède l'alignement et la nature. Il est incapable de parler, mais le processus de création le lie télépathiquement à son maître. Il sait les mêmes choses que lui et peut lui transmettre tout ce qu'il voit ou entend du moment qu'il ne s'éloigne pas à plus de 450 mètres. L'homoncule ne s'éloigne jamais volontairement de son maître au-delà de cette distance, mais il est possible de l'emmener de force. Si cela se produit, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour retourner auprès de son créateur. Si l'homoncule est détruit, son maître perd instantanément 2d10 points de vie. Si le maître meurt, l'homoncule perd le semblant de vie qui l'anime et son corps fond rapidement pour ne laisser qu'une petite flaque de fluide nauséabond.

## COMBAT

L'homoncule se pose sur sa proie et la mord pour l'empoisonner.

**Poison (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 5d6 minutes supplémentaires. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

## CRÉATION

Il faut d'abord commencer par façonner le corps de la créature à l'aide d'un mélange d'argile, de cendres, de poudre de racine de mandragore, d'eau pure et de sang du créateur (25 cl). Les ingrédients coûtent 50 po. Le personnage peut sculpter le corps lui-même ou confier cette partie du travail à quelqu'un d'autre. Cela nécessite un test d'Artisanat (sculpture) ou Artisanat (poterie) associé à un DD de 12.

Une fois le corps façonné, il faut l'animer par le biais d'un long rituel exigeant un atelier ou un laboratoire (semblable à un laboratoire d'alchimiste) dont l'équipement coûte un total de 500 po. Si le personnage se



charge également de la construction du corps, il peut exécuter le rituel en même temps.

Il est possible de créer un homoncule ayant plus de 2 DV, mais chaque dé de vie supplémentaire ajoute +2 000 po au coût de création.

NLS 4 : Création de créature artificielle (voir page 304), niveau 4 de lanceur de sorts, image miroir, oeil du mage, réparation ; Prix — (n'est jamais vendu) ; Coût 1 050 po + 78 PX.

## HURLEUR

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépouvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : morsure (+10 corps à corps, 2d8+5)

Attaque à outrance : morsure (+10 corps à corps, 2d8+5), 1d4 piquants (+5 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : hurlement, piquants

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +7

Caractéristiques : For 21, Dex 17, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +8, Escalade +14, Fouille +7, Perception auditive +13, Survie +2 (+4 pour suivre une trace)

Dons : Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : Profondeurs Battues par le Vent du Pandémonium

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou meute (6-10)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau :

+3 (compagnon d'armes)

Cette créature sauvage ressemble à un félin ou un canidé extrêmement maigre. Elle porte une crinière de piquants hérissés.

Le hurleur vit dans les plans où le Mal et le Chaos règnent en maîtres. Il est originaire du plan de Pandémonium. Il chasse le plus souvent en meute et déchiquette sauvagement sa proie quand il la rejoint.

Un hurleur mesure 2,40 mètres de long et pèse environ 1 tonne.

Malgré son intelligence, il est incapable de parler et ne sait que hurler. Certains ont émis l'idée qu'il communiquait de la sorte, mais si tel est le cas, même les sorts spécialisés ne parviennent pas à comprendre son langage. Les hurleurs comprennent l'abyssal.

## COMBAT

Le hurleur est un monstre lâche et cruel, qui n'attaque qu'en groupe. Il charge au combat, s'enfuit après avoir porté son attaque, et recommence aussi souvent que possible.

Les armes naturelles du hurleur, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Hurlement (Ext).** Extérieurs exceptés, toute créature entendant le hurlement de ce monstre pendant un minimum d'une heure est soumise à ses effets, même si cela n'aide nullement le hurleur au combat. Toutes les créatures se trouvant dans une étendue de 30 mètres de rayon doivent réussir un

jet de Volonté (DD 12) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire après chaque heure d'exposition aux hurlements du monstre. C'est un effet de son et mental.

**Piquants (Ext).** La majorité des piquants du hurleur poussent au niveau de son cou. Quand il mord, il donne également de violents coups de tête et son adversaire risque d'être touché par 1d4 piquants. Chaque fois que cela se produit, la créature blessée doit réussir un jet de Réflexes (DD 16), sinon le piquant se casse et reste enfoncé dans sa chair, ce qui se traduit par un malus de circonstances de -1 (par piquant) aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de caractéristique et de compétence. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

On peut extraire une tête de piquant sans risque avec un jet de Premiers secours de DD 20. Autrement, cela inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.

## DRESSAGE DE HURLEUR

Les fiélons de taille P ou M (quasirs, orques fiélons, succubes, etc.) utilisent parfois le hurleur comme monture ou animal de meute. Ce monstre, qui sert de chien de chasse aux démons plus puissants, est particulièrement efficace sous terre.

Bien qu'intelligent, un hurleur doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Le dressage n'est possible que si le hurleur a une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être obtenu par un test de Diplomatie). Dresser un hurleur prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage (DD 25). Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. Le hurleur peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut en faire autant que s'il réussit un test d'Équitation.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 230 kg, intermédiaire de 230 à 460 kg et lourde de 460 à 690 kg. Il peut tirer jusqu'à 3,5 tonnes.



Hurleur

## HYDRE

Le monstre ressemble à un grand reptile avec une multitude de têtes portées par de longs cous.

L'hydre est un monstre reptilien aux têtes multiples, capable de déchiqueter en un instant n'importe quel adversaire qui n'ait pas des défenses renforcées.

Sa peau va du gris-brun au brun sombre, sauf au niveau du ventre, qui est jaune ou ocre. Ses yeux sont ambrés et ses crocs jaunâtres. Elle fait environ 11 mètres de long et pèse 2 tonnes.

Les hydres sont incapables de parler.

## DANS LES COULISSES DE D&D : LES HYDRES

Les hydres sont des monstres conçus pour être difficiles à battre de façon traditionnelle. Les personnages ne possédant pas le don Science de la destruction courent de grands risques à attaquer et couper les têtes de la créature et les blessures portées sur son corps sont rapidement guéries grâce à son pouvoir de guérison accélérée. Les hydres récompensent les personnages possédant le don Science de la destruction et les groupes ayant appris à coordonner leurs efforts efficacement.

	Cinq têtes	Six têtes	Sept têtes
<b>Dés de vie :</b>	Créature magique de taille TG 5d10+28 (55 pv)	Créature magique de taille TG 6d10+33 (66 pv)	Créature magique de taille TG 7d10+38 (77 pv)
<b>Initiative :</b>	+1	+1	+1
<b>Vitesse de déplacement :</b>	6 m (4 cases), nage 3 m	6 m (4 cases), nage 3 m	6 m (4 cases), nage 3 m
<b>Classe d'armure :</b>	15 (-2 taille, +1 Dex, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 14	16 (-2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15	17 (-2 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+5/+16	+6/+17	+7/+19
<b>Attaque :</b>	5 morsures (+6 corps à corps, 1d10+3)	6 morsures (+8 corps à corps, 1d10+3)	7 morsures (+10 corps à corps, 1d10+4)
<b>Attaque à outrance :</b>	5 morsures (+6 corps à corps, 1d10+3)	6 morsures (+8 corps à corps, 1d10+3)	7 morsures (+10 corps à corps, 1d10+4)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m
<b>Attaques spéciales :</b>	—	—	—
<b>Particularités :</b>	guérison accélérée (15), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	guérison accélérée (16), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	guérison accélérée (17), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +5, Vig +9, Vol +3	Réf +6, Vig +10, Vol +4	Réf +6, Vig +10, Vol +4
<b>Caractéristiques :</b>	For 17, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 17, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 19, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9
<b>Compétences :</b>	Détection +6, Natation +11, Perception auditive +6	Détection +6, Natation +11, Perception auditive +6	Détection +7, Natation +12, Perception auditive +7
<b>Dons :</b>	Attaques réflexes <sup>5</sup> , Robustesse, Volonté de fer	Attaques réflexes <sup>5</sup> , Robustesse, Volonté de fer	Attaques réflexes <sup>5</sup> , Robustesse, Volonté de fer
<b>Environnement :</b>	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)
<b>Organisation sociale :</b>	solitaire	solitaire	solitaire
<b>Facteur de puissance :</b>	4 (normale), 6 (pyro ou cryo)	5 (normale), 7 (pyro ou cryo)	6 (normale), 8 (pyro ou cryo)
<b>Trésor :</b>	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets
<b>Alignement :</b>	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
<b>Évolution possible :</b>	—	—	—
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—

## COMBAT

L'hydre peut attaquer à l'aide de toutes ses têtes sans le moindre malus, même si elle s'est déplacée ou si elle a chargé au cours du round.

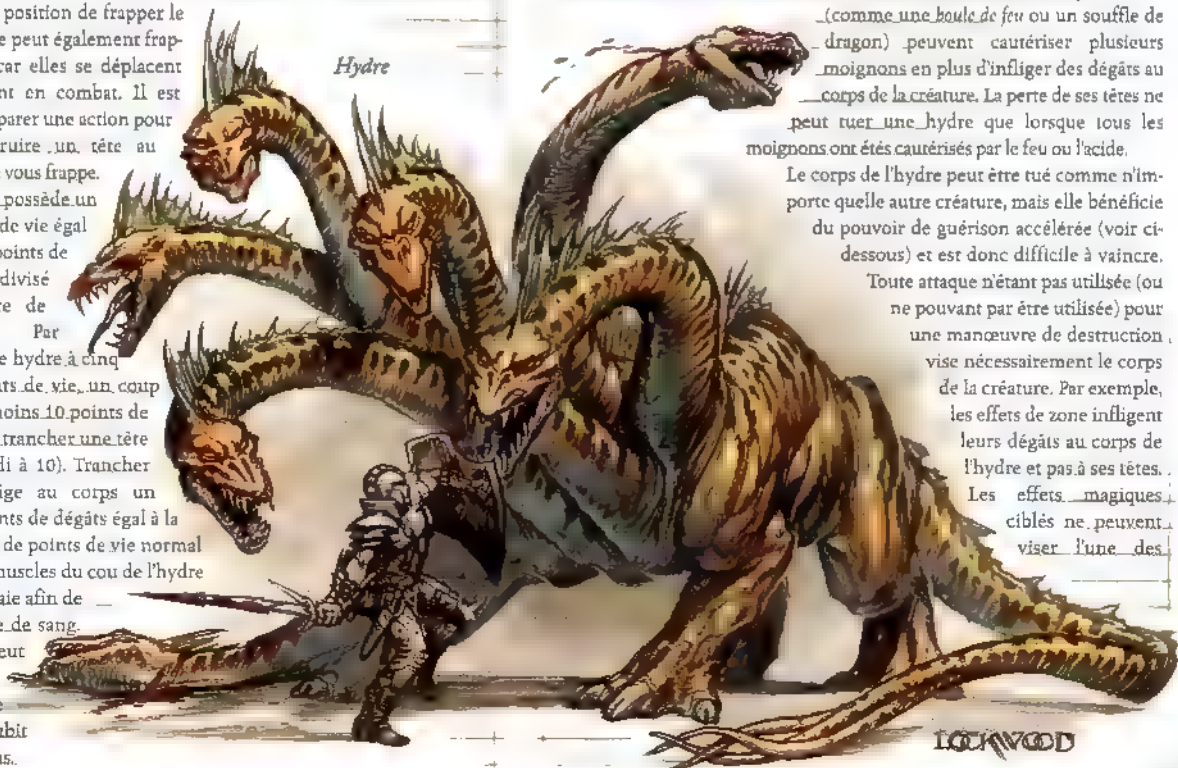
On peut en venir à bout en tranchant toutes ses têtes ou en tuant son corps. Pour lui couper une tête, il faut réussir une manœuvre de destruction avec une arme tranchante (le joueur doit signaler s'il vise le corps ou un cou avant d'effectuer le jet d'attaque). Tenter une destruction provoque une attaque d'opportunité si l'attaquant ne possède pas le don Science de la destruction. Tout personnage en position de frapper le corps de l'hydre peut également frapper ses têtes, car elles se déplacent perpétuellement en combat. Il est possible de préparer une action pour tenter de détruire une tête au moment où elle vous frappe.

Chaque tête possède un total de points de vie égal au nombre de points de vie du corps, divisé par le nombre de têtes initial. Par exemple, si une hydre à cinq têtes a 52 points de vie, un coup infligeant au moins 10 points de dégâts peut lui trancher une tête (52 ÷ 5, arrondi à 10). Trancher une tête inflige au corps un nombre de points de dégâts égal à la moitié du total de points de vie normal de la tête. Les muscles du cou de l'hydre referment la plaie afin de limiter la perte de sang. L'hydre ne peut plus attaquer à l'aide de cette tête, mais ne subit pas d'autre malus.

Chaque fois qu'on coupe une tête, deux autres repoussent du cou tranché au bout de 1d4 rounds. Une hydre ne peut jamais avoir plus du double de têtes que son nombre de départ, et les têtes supplémentaires pourrissent et meurent en une journée. Pour empêcher les têtes de repousser, il faut infliger un minimum de 5 points de dégâts de feu ou d'acide au moignon (une attaque de contact est nécessaire), et ce avant que les nouvelles têtes n'apparaissent. Une épée de feu (ou un autre effet du même genre) inflige les dégâts au moignon en même temps qu'elle tranche une tête. Les dégâts de feu ou d'acide d'une attaque de zone (comme une boule de feu ou un souffle de dragon) peuvent cauteriser plusieurs moignons en plus d'infliger des dégâts au corps de la créature. La perte de ses têtes ne peut tuer une hydre que lorsque tous les moignons ont été cauterisés par le feu ou l'acide.

Le corps de l'hydre peut être tué comme n'importe quelle autre créature, mais elle bénéficie du pouvoir de guérison accélérée (voir ci-dessous) et est donc difficile à vaincre.

Toute attaque n'étant pas utilisée (ou ne pouvant pas être utilisée) pour une manœuvre de destruction vise nécessairement le corps de la créature. Par exemple, les effets de zone infligent leurs dégâts au corps de l'hydre et pas à ses têtes. Les effets magiques ciblés ne peuvent viser l'une des



LOCKWOOD



	Huit têtes	Neuf têtes	Dix têtes
	Créature magique de taille TG	Créature magique de taille TG	Créature magique de taille TG
Dés de vie :	8d10+43 (87 pv)	9d10+48 (97 pv)	10d10+53 (108 pv)
Initiative :	+1	+1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 6 m	6 m (4 cases), nage 6 m	6 m (4 cases), nage 6 m
Classe d'armure :	18 (-2 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17	19 (-2 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18	20 (-2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte :	+8/+20	+9/+22	+10/+23
Attaque :	8 morsures (+8 corps à corps, 1d10+4)	9 morsures (+9 corps à corps, 1d10+5)	10 morsures (+10 corps à corps, 1d10+5)
Attaque à outrance :	8 morsures (+8 corps à corps, 1d10+4)	9 morsures (+9 corps à corps, 1d10+5)	10 morsures (+10 corps à corps, 1d10+5)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	guérison accélérée (18), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	guérison accélérée (19), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	guérison accélérée (20), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +11, Vol +4	Réf +7, Vig +11, Vol +5	Réf +8, Vig +12, Vol +5
Caractéristiques :	For 19, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 21, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 21, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9
Compétences :	Détection +8, Natation +12, Perception auditive +7	Détection +8, Natation +13, Perception auditive +8	Détection +9, Natation +13, Perception auditive +8
Don :	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes <sup>5</sup> , Robustesse, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes <sup>5</sup> , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes <sup>5</sup> , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer
Environnement :	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	7 (normale), 9 (pyro ou cryo)	8 (normale), 11 (pyro ou cryo)	11 (normale), 11 (pyro ou cryo)
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

	Onze têtes	Douze têtes
	Créature magique de taille TG	Créature magique de taille TG
Dés de vie :	11d10+55 (115 pv)	12d10+60 (126 pv)
Initiative :	+1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 6 m	6 m (4 cases), nage 6 m
Classe d'armure :	21 (-2 taille, +1 Dex, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20	22 (-2 taille, +1 Dex, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte :	+11/+25	+12/+26
Attaque :	11 morsures (+12 corps à corps, 1d10+6)	12 morsures (+13 corps à corps, 2d8+6)
Attaque à outrance :	11 morsures (+12 corps à corps, 1d10+6)	12 morsures (+13 corps à corps, 2d8+6)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—
Particularités :	guérison accélérée (21), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	guérison accélérée (22), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +12, Vol +5	Réf +9, Vig +13, Vol +6
Caractéristiques :	For 23, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 23, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9
Compétences :	Détection +9, Natation +14, Perception auditive +9	Détection +10, Natation +14, Perception auditive +9
Don :	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes <sup>5</sup> , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaques réflexes <sup>5</sup> , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer
Environnement :	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids)
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	10 (normale), 12 (pyro ou cryo)	11 (normale), 13 (pyro ou cryo)
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—
Ajustement de niveau :	—	—

têtes d'une hydre (et doivent donc viser le corps) à moins qu'ils infligent des dégâts tranchants et puissent être utilisés pour une manœuvre de destruction.

**Guérison accélérée (Ext).** Chaque round, une hydre se soigne d'un nombre de points de dégâts égal à 10 + son nombre de têtes initial.

**Compétences.** Les nombreuses têtes de l'hydre lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Une hydre bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation, joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même si elle est pressée

ou menacée. Elle peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

**Don.** Grâce au don Attaques réflexes, l'hydre peut utiliser toutes ses têtes pour porter des attaques d'opportunité.

## PYROHYDRE

Créature magique (Feu) de taille TG

Cette hydre de couleur rouge peut cracher des traits de feu longs de 10 mètres et hauts et larges de 3 mètres. Les têtes sont capables de souffler

tous les 1d4 rounds, chaque trait infligeant 3d6 points de dégâts de feu par tête. Ce total est réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, le DD étant égal à 10 + 1/2 nombre de têtes de l'hydre (à l'origine) + le modificateur de Constitution de l'hydre.

Les dégâts de feu ne peuvent cautériser le moignon d'une pyrohydre (puisqu'elle est immunisée contre le feu), mais 5 points de froid le peuvent.

## CRYOHYDRE

**Créature magique (froid) de taille TG**

Cette hydre de couleur mauve peut cracher des traits de givre longs de 10 mètres et hauts et larges de 3 mètres. Les têtes sont capables de souffler tous les 1d4 rounds, chaque trait infligeant 3d6 points de dégâts de froid par tête. Ce total est réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, le DD étant égal à 10 + 1/2 nombre de têtes de l'hydre (à l'origine) + le modificateur de Constitution de l'hydre.

## INÉLUCTABLE

Issus du plan loyal neutre de Méchanus, les inéluçtables sont des créatures artificielles dont le seul rôle est de faire respecter les lois naturelles de l'univers.

Chaque type d'inéluçtable est conçu pour traquer et punir un genre particulier de transgression, cherchant tout individu ou groupe ayant violé un principe fondamental comme « le coupable doit être puni », « il faut respecter sa part du marché » ou « tout le monde finit par mourir ». Quand un inéluçtable est créé, il reçoit sa première mission, trouve le coupable et inflige la punition appropriée. La sentence est généralement la mort, bien que certains inéluçtables préfèrent remettre une compensation à la partie outragée, utilisant un sort de quête ou de marque de la justice pour s'assurer de la coopération du transgresseur.

Dès son premier pas, l'inéluçtable est entièrement concentré sur sa cible. Il persiste dans ses efforts, aussi réduite soit sa piste, même si la tâche semble désespérée. On sait que certains inéluçtables, incapables de franchir les océans autrement, les ont traversés à pied, pendant des *Zelkhub* mois, parcourant le fond marin jusqu'à l'autre rive.

Les inéluçtables sont tenaces dans l'exécution de leur mission, mais ont pour ordre de laisser les innocents en paix. Les complices de leur proie constituent cependant un gibier rêvé, ce qui génère parfois des conflits dans leur programmation. Même les inéluçtables les plus efficaces sont de temps à autre rappelés à Méchanus pour être reprogrammés.

Les inéluçtables n'hésitent pas à se sacrifier pour accomplir leur mission, mais ils ne sont pas suicidaires. Quand la victoire est impensable, ils battent en retraite pour trouver une manière de rétablir l'équilibre. Ce sont des ennemis déterminés mais patients. Ils peuvent conclure une alliance si cela sert leur mission, mais ils peinent à

garder longtemps leurs alliés. Quiconque passe du temps en leur compagnie se rend vite compte qu'un inéluçtable est capable de sacrifier un allié pour accomplir sa mission, sans la moindre hésitation.

Une fois sa mission accomplie, l'inéluçtable erre dans les environs et observe passivement la vie qui l'entoure. Quand il discerne une autre transgression du principe auquel il est attaché, il a une nouvelle mission. On remarque facilement les inéluçtables dans une foule quand ils sont en mode d'observation, mais ils ne semblent pas conscients de l'attention qu'on leur porte. Ceux qui sont dans le secret, et entendent parler d'une statue à l'armure dorée de 3,60 mètres de haut errant dans le pays, pourront chercher l'inéluçtable et lui présenter leur cas, dans l'espoir qu'il s'occupe du prétendu fautif. La décision est basée sur les particularités du programme de l'inéluçtable, sans aucune garantie de succès.

Leur forme varie, mais tous les inéluçtables sont des automates d'or et d'argent, dotés d'engrenages et de pistons en lieu et place des muscles. Leurs yeux brillent d'un éclat doré.

Remarquez que contrairement à la plupart des créatures artificielles, les inéluçtables ont une valeur d'Intelligence et sont capables de penser, d'apprendre et de se souvenir.

Les inéluçtables parlent l'abyssal, le céleste, l'inferral et la langue natale de leur première cible.

## COMBAT

À moins que leur existence ne soit en péril, les inéluçtables sont entièrement focalisés sur le fautif qu'ils poursuivent, ignorant complètement les autres combattants. Un inéluçtable peut attaquer quiconque lui fait obstacle, mais il ne s'attendra pas au point de ne plus pouvoir se retourner contre sa cible. Les inéluçtables prennent l'autodéfense très au sérieux : quiconque attaque l'un d'eux au moyen d'une arme mortelle est châtié avec une force meurtrière.

Les armes naturelles des inéluçtables, ainsi que les armes manufacturées qu'ils pourraient utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Guérison accélérée (Ext).** Un inéluçtable récupère un certain nombre de points de vie par round (indiqué dans sa description) à condition qu'il lui en reste au moins 1.

Cependant, les dégâts infligés par les armes chaotiques guérissent à vitesse normale.

## KOLYARUT

**Créature artificielle**

(extraplanaire, Loi) de taille M

Dés de vie : 13d10+20 (91 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement :

6 m en crevice (4 cases), vitesse de base 9 m

Classe d'armure : 27 (+1 Dex, +10 naturelle, +6 crevice), contact 11, pris au dépourvu 26



Kolyarut



Attaque de base/lutte : +9/+11

Attaque : baiser du vampire (+11 corps à corps, 5d6) ; ou rayon d'énergie négative (+10 contact à distance, comme le sort) ; ou épée longue +2 (+13 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou coup (+11 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : baiser du vampire (+11/+6 corps à corps, 5d6) ; ou rayon d'énergie négative (+10 contact à distance, comme le sort) ; ou épée longue +2 (+13/+8 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou 2 coups (+11 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : baiser du vampire, pouvoirs magiques, rayon d'énergie négative

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (5), réduction des dégâts (10/Chaos), résistance à la magie (22), vision dans le noir (18 m), vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +7

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con —, Int 10, Sag 17, Cha 16

Compétences : Déguisement +12, Détection +11, Diplomatie +4, Fouille +5, Perception auditive +11, Psychologie +12, Renseignements +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Magie de guerre, Pouvoir rapide (suggestion), Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Vigilance

Environnement : Nirvana des Rouages de Méchanus

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 14-22 DV (taille M), 23-29 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature ressemble à un humanoïde à la peau rouge, fabriqué à partir de pièces mécaniques. Il porte armure dorée et richement ornée, une ample tenue dorée et une épée lumineuse.*

Les kolyaruts constituent le dernier recours en matière de respect des clauses d'un contrat : ils châtient ceux qui rompent les serments et les marchés. Venus de Méchanus pour venger les trahisons graves, ils traquent tous les maîtres, des marchands sans scrupules aux déserteurs une fois dans le plan Matériel. Quiconque revient sur sa parole risque de provoquer le courroux d'un kolyarut, bien que la créature ignore généralement les marchés sans conséquences et les serments irréflectibles.

Avant d'entamer une mission à l'encontre d'un briseur de promesse, le kolyarut emmagasine autant d'informations que possible concernant le serment ou le contrat. Il ne s'intéresse pas à ceux qui brisent un serment accidentellement ou contre leur volonté : seuls ceux qui violent un contrat de leur plein gré vont à l'encontre du principe que les kolyaruts sont conçus pour faire respecter. Si un contrat écrit est brisé, le kolyarut en emmène une copie avec lui.

Ce sont aussi les inéluctables plus volubiles, respectant les plus insignifiantes règles de politesse, comme de saluer correctement avant de s'occuper de l'affaire qui les amène. Ils utilisent le déguisement pour adopter une apparence humanoïde anodine, ce qui est utile quand ils doivent accomplir leur mission incognito.

## Combat

Comme tous les inéluctables, les kolyaruts sont assez patients pour étudier leur victime avant de frapper. Ils connaissent donc bien les talents et les défenses du briseur de pacte avant d'engager la bataille. Quand ils se battent, ils essaient de mettre un terme au conflit le plus rapidement possible, en limitant les effusions de sang et la pagaille. Cependant, ils ne prennent pas le risque de retarder ou de mettre leur mission en danger quand la vie d'innocents est menacée.

La tactique favorite du kolyarut est d'utiliser l'invisibilité ou le déguisement pour s'approcher en douce, puis d'éliminer sa proie à l'aide du baiser du vampire avant qu'elle ne puisse réagir. Les kolyaruts n'ont aucun scrupule à utiliser leur baiser du vampire sur leurs alliés pour accroître leur puissance si cela les aide dans l'accomplissement de leur mission.

Les armes naturelles du kolyarut, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Baiser du vampire (Sur).** Par une attaque de contact au corps à corps, le kolyarut peut absorber l'énergie vitale de son adversaire, comme avec le sort *baiser du vampire* (niveau 13 de lanceur de sorts).

**Pouvoirs magiques.** *Déguisement*, *détection du mensonge* (DD 17), *immobilisation de personne* (DD 16), *invisibilité*, *localisation de créature*, *suggestion* et *terreur* (DD 17) à volonté ; *immobilisation de monstre* (DD 17) et *marque de la justice* 1 fois par jour ; *mission* 1 fois par semaine. Niveau 13 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Rayon d'énergie négative (Sur).** Le kolyarut est capable de lancer un rayon d'énergie noire sur une cible située dans un rayon de 60 mètres. L'effet est identique à celui du sort *énergie négative* (niveau 13 de lanceur de sorts).

**Compétences.** Les kolyaruts bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de *Déguisement*, *Psychologie* et *Renseignements*.

## MARUT

**Créature artificielle (extraplanaire, Loi) de taille G**

Dés de vie : 15d10+30 (112 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : ■ m en harnois (6 cases), vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 34 (-1 taille, +1 Dex, +16 naturelle, +8 harnois), contact

10, pris au dépourvu 33

Attaque de base/lutte : +11/+27

Attaque : coup (+22 corps à corps, 2d6+12 et 3d6 de son ou 3d6 d'électricité)

Attaque à outrance : 2 coups (+22 corps à corps, 2d6+12 et 3d6 de son ou 3d6 d'électricité)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : poings de l'orage, pouvoirs magiques

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (10), réduction des dégâts (15/Chaos), résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m), vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con —, Int 12, Sag 17, Cha 18

Compétences : Concentration +13, Connaissances (religion) +10,

Détection +16, Diplomatie +6, Fouille +10, Perception auditive +16,

Psychologie +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (poings de l'orage), Coup fabuleux, Magie de guerre, Science de la bousculade, Vigueur surhumaine

Environnement : Nirvana des Rouages de Méchanus

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 15

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 16-28 DV (taille G), 29-45 (taille TG)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature porte une armure dorée sur un corps de la couleur de l'onyx. Elle a une morphologie humanoïde, mais elle est bien plus imposante et semble fabriquée à partir de pièces mécaniques. Elle ne porte pas d'arme ou d'autre équipement.*

Les maruts représentent l'inéluctabilité de la mort elle-même. Ils affrontent ceux qui vont à l'encontre de ce principe.

Quiconque utilise des moyens surnaturels pour prolonger sa vie (comme une liche) peut devenir la proie d'un marut. Ceux qui prennent des mesures extraordinaires pour tromper la mort d'une autre façon (comme sacrifier des centaines d'individus pour éviter d'attraper la peste) peuvent également entrer dans cette catégorie. Ceux qui utilisent la magie pour inverser la mort (les sorts de *rappel à la vie*, par exemple) ne sont pas dignes de l'attention d'un marut, à moins qu'ils ne le fassent régulièrement ou à très grande échelle.

Un marut ressemble à une statue d'onyx vêtue d'une armure dorée. Dédaignant les armes et tout autre équipement, les maruts marchent sans trêve d'un pas sûr et implacable sur leurs ennemis.

## Combat

Une fois sa cible trouvée, le marut lui apporte la mort qu'elle a essayé d'éviter. Ceux qui fuient la mort par le biais de la nécromancie peuvent recevoir une mission ou une marque de la justice pour leur inculquer le respect adéquat.

Il utilise généralement un mur de force pour bloquer toute issue, puis commence par lancer un éclair multiple en approchant au corps à corps. Une fois au contact, il frappe avec ses poings énormes, créant un cercle de mort s'il est assailli par de nombreux adversaires. Il enchaîne les dissolutions suprêmes contre les lanceurs de sorts et utilise porte dimensionnelle et localisation de créature pour traquer un ennemi en fuite.

Les armes naturelles du marut, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Poings de l'orage (Sur).** Le poing gauche du marut déclenche un puissant coup de tonnerre lorsqu'il touche quelque chose, infligeant 3d6 points de dégâts de son supplémentaires et assourdissant la cible pendant 2d6 rounds (jet de Vigueur DD 31 pour annuler l'assourdissement). Le poing droit provoque 3d6 points de dégâts supplémentaires d'électricité et l'éclair lumineux aveugle la victime pendant 2d6 rounds (jet de Vigueur DD 31 pour annuler l'aveuglement). Les DD de sauvegarde sont liés à la Force et incluent le don Attaque spéciale renforcée du marut.

**Pouvoirs.** Blessures légères de groupe (DD 19), dissipation suprême, domination, localisation de créature, injonction suprême (DD 19), marche dans les airs, porte dimensionnelle, terreur (DD 18) et vision lucide à volonté ; cercle de mort (DD 20), éclair multiple (DD 20), manque de la justice et mur de force 1 fois par jour ; changement de plan (DD 21), quête et tremblement de terre (DD 22) 1 fois par semaine. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Compétences.** Les maruts bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Concentration, Détection et Perception auditive.

## ZELEKHUT

Créature artificielle (extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 8d10+30 (74 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 10,5 m en barde d'armure à plaques (7 cases), vol 12 m (moyenne) en barde d'armure à plaques, vitesse de base 15 m, vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 27 (-1 taille, +10 naturelle, +8 barde de plaques), contact 9, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : chaîne cloutée (+10 corps à corps, 2d6+5 et 1d6 d'électricité)

Attaque à outrance : 2 chaînes cloutées (+10 corps à corps, 2d6+5 et 1d6 d'électricité)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (5), réduction des dégâts (10/Chaos), résistance à la magie (20), vision dans le noir (18 m), vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +5

Caractéristiques : For 21, Dex 11, Con —, Int 10, Sag 17, Cha 15

Compétences : Détection +9, Diplomatie +4, Fouille +9, Perception auditive +9, Psychologie +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque au galop, Charge dévastatrice, Vigueur surhumaine

Environnement : Nirvana des Rouges de Méchanus

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

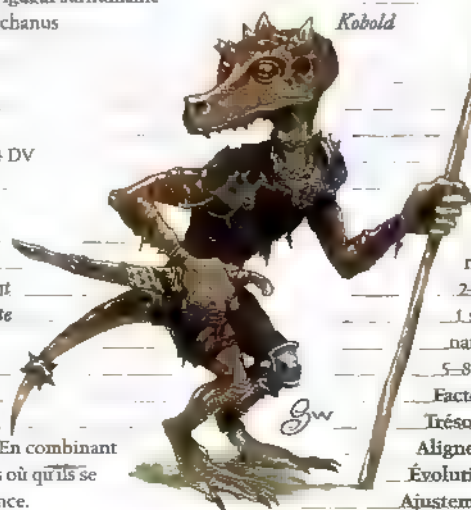
Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 9-16 DV (taille G), 17-24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cette créature ressemble vaguement à un centaure, dotée d'une armure dorée richement décorée recouvrant une peau d'albâtre. Il ne porte ni arme ni aucun autre équipement.

Les zelekhuts sont chargés de traquer ceux qui renient la justice, en particulier ceux qui s'enfuient pour échapper à une sentence. En combinant talent naturel et magie, ils trouvent les fugitifs où qu'ils se cachent, appliquant ensuite leur propre sentence.



Un zelekhut peut sembler relativement inoffensif lorsqu'on le rencontre. Mais juste avant le combat, deux chaînes hérissées de pointes peuvent jaillir de ses avant-bras (par une action libre). De même, deux ailes de métal doré peuvent émerger de son dos sur commande. Rentrer les chaînes ou les ailes est aussi une action libre.

## Combat

Une fois qu'il a trouvé le fugitif, le zelekhut exploite sa mobilité et ses pouvoirs magiques pour bloquer les issues possibles. Ensuite, il immobilise tout défenseur possible en protégeant les passants innocents. Finalement, il capture le fugitif avec ses chaînes à pointes, le faisant chuter et le désarmant si nécessaire. Si la sentence est la mort, le zelekhut l'exécute sans plus de cérémonies.

Les armes naturelles du zelekhut, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Pouvoirs magiques.** Ancre dimensionnelle, clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, immobilisation de personne (DD 15), localisation de créature, terreur (DD 16) et vision lucide à volonté ; immobilisation de monstre (DD 17) et marque de la justice, 3 fois par jour ; mission (DD 16), 1 fois par semaine. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Compétences.** Les zelekhuts bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Fouille et de Psychologie.

**Dons.** En raison de leur morphologie chevaline, les zelekhuts peuvent choisir leurs dons comme s'ils possédaient le don Combat monté et la compétence Équitation.

## KOBOLD

Kobold, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (reptilien) de taille P

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle, +2 armure de cuir), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/-4

Attaque : lance (+1 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou fronde (+3 distance, 1d3)

Attaque à outrance : lance (+1 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou fronde (+3 distance, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol -1

Caractéristiques : For 9, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +2, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +6, Fouille +2, Perception auditive +2, Profession (mineur) +2

Dons : Vigilance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : groupe (4-9), bande (10-100 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4-6), troupe de guerre (10-24 plus 2-4 belettes sanguinaires) ou tribu (40-400 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4-5, 1 chef de niveau 6-8 et 5-8 belettes sanguinaires)

Facteur de puissance : 1/4

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +0



Cet humanoïde est de la taille d'un gnome ou d'un halfein. Il est recouvert d'une peau écailleuse, possède une queue qui n'est pas sans rappeler celle d'un rat et une tête de chien surmontée de deux petites cornes.

Les kobolds sont de petits humanoïdes aussi lâches que sadiques.

Leur peau écailleuse aux reflets rouille va du brun au noir. Leurs deux yeux rouges luisent en permanence et leur queue n'est pas préhensible. Ils portent des vêtements en haillons, en montrant une nette préférence pour le rouge et l'orange.

Ils se nourrissent d'animaux et de végétaux, mais ne sont pas contre dévorer les créatures intelligentes. Ils passent le plus clair de leur temps à renforcer les environs de leur repaire à l'aide de pièges et de systèmes d'alerte (fosses hérissées de pieux, arbalètes déclenchées par des fils placés en travers du chemin et autres engins mécaniques).

Ils haïssent tous les autres humanoïdes et les fées, mais leurs ennemis jurés sont les gnomes et les esprits folters.

Un kobold mesure entre 60 et 75 centimètres. Il pèse entre 17 et 23 kilos.

Ils parlent le draconien, même si l'on a davantage l'impression d'entendre des chiens aboyer quand ils s'expriment.

## COMBAT

S'ils ne peuvent pas faire appel à la ruse, les kobolds ne conçoivent le combat que s'ils bénéficient d'un énorme avantage numérique (autrement dit, s'ils sont au moins deux fois plus nombreux que leurs adversaires). Si le rapport des forces leur est moins favorable, ils détalent sans demander leur reste. L'exception à cette règle concerne les gnomes, qu'ils attaquent à nombre égal.

Ils commencent par cribler leurs adversaires de billes de fronde, ne venant au contact que quand ils pensent les avoir suffisamment affaiblis. Chaque fois qu'ils le peuvent, ils tendent des embuscades près des endroits où ils ont posé des pièges. Ce faisant, ils espèrent faire tomber leurs ennemis dans les pièges (le plus souvent, des fosses), après quoi ils pourront leur tirer dessus en toute impunité, verser de l'huile enflammée dans le trou, jeter de la vermine venimeuse, etc.

**Sensibilité à la lumière (Ext).** Les kobolds sont éblouis par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

**Compétences.** Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (fabrication de pièges), Fouille et Profession (mineur).

Le kobold présenté ci-dessus disposait des caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

**Facteur de puissance.** Les kobolds dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global -3.

## LA SOCIÉTÉ DES KOBOLDS

Les kobolds vivent dans les lieux sombres, soit dans des souterrains soit dans les forêts denses. Ce sont de bons mineurs, qui s'installent parfois dans les galeries qu'ils exploitent. Les tribus envoient des troupes

de guerre qui patrouillent à 15 kilomètres à la ronde et attaquent toutes les créatures intelligentes pénétrant sur leur territoire. Les kobolds tuent généralement leurs prisonniers pour les dévorer, mais il arrive qu'ils en vendent quelques-uns en tant qu'esclaves. Leur comportement et la méfiance à l'égard des autres créatures font qu'ils ont de nombreux ennemis.

Leur repaire comprend en moyenne un petit et un œuf tous les 10 adultes.

Les kobolds vénèrent **Kurtulmak**, qui méprise tous les êtres vivants à l'exception de ses fidèles.

## PERSONNAGES KOBOLDS

Voici les traits raciaux des personnages kobolds :

- 4 en Force, +2 en Dextérité, -2 en Constitution.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discrétion, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un kobold est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Compétences raciales. Un personnage kobold bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (fabrication de pièges), de Fouille et de Profession (mineur).
- Dons raciaux. Un personnage kobold gagne des dons en fonction de sa classe de personnage.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Particularités (voir ci-dessus). Sensibilité à la lumière.
- Langues. D'office : draconien. Supplémentaires : commun, commun des Profondeurs.
- Classe de prédilection. Ensorcelleur.
- Ajustement de niveau : +0.

## KRAKEN

**Créature magique (aquatique) de taille Glg**

**Dés de vie :** 20d10+180 (290 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** nage 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 20 (-4 taille, +14 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 20



Kraken

**Attaque de base/lutte :** +20/+44  
**Attaque :** tentacule (+28 corps à corps, 2d8+12/19-20)

**Attaque à outrance :** 2 tentacules (+28 corps à corps, 2d8+12/19-20), 6 bras (+23 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+23 corps à corps, 4d6+6)

**Espace occupé/allonge :** 6 m/4,50 m (18 m avec les tentacules, 9 m avec les bras)

**Attaques spéciales :** constriction (2d8+12 ou 1d6+6), étreinte  
**Particularités :** nuage d'encre, pouvoirs magiques, propulsion, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +21, Vol +13

**Caractéristiques :** For 34, Dex 10, Con 29, Int 21, Sag 20, Cha 20

**Compétences :** Concentration +21, Connaissances (géographie) +17, Connaissances (nature) +16, Détection +30, Diplomatie +7, Discrétion +0, Fouille +28, Intimidation +16, Natation +20, Perception auditive +30, Psychologie +17, Survie +5 (+7 pour suivre une piste), Utilisation d'objets magiques +16

SARDINHA

**Dons :** Combat en aveugle, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (tentacule), Science du croc-en-jambe, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** régions aquatiques tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 12

**Trésor :** normal (x3)

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** 21-32 DV (taille Gg), 33-60 DV (taille C)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature ressemble à un immense calmar doté d'un corps effilé, de deux grands yeux et d'une masse de tentacules. Son corps fait 9 mètres de long environ et est protégé par d'épaisses couches de muscles.*

Agressif, cruel et très intelligent, le kraken est le maître incontesté du fond des océans. Même si on le voit rarement à la surface, certaines légendes en parlent, lui attribuant la perte de nombreux navires et les ravages subis par quelques îles où toutes les espèces vivantes ont disparu.

Le repaire de ce monstre se trouve à des centaines, voire des milliers de mètres de profondeur. Bien souvent, il s'agit d'un gigantesque complexe de cavernes dont certaines salles emprisonnent des poches d'air plus ou moins importantes. Le kraken s'en sert pour loger et pour élever les esclaves humanoïdes qui le servent.

Six de ses huit tentacules sont en réalité des bras de 9 mètres de long, les deux autres étant deux fois plus longs et couverts de piquants acérés. Sa gueule en forme de bec est située à l'endroit où les tentacules rejoignent le corps.

Le kraken parle le commun et l'aquatique.

## COMBAT

Le kraken fouette ses adversaires à l'aide de ses tentacules barbelés, puis les attrape dans ses bras pour les attirer jusqu'à sa gueule. L'adversaire peut tenter de briser les tentacules du monstre comme s'il s'agissait d'armes. Chaque tentacule a 20 points de vie, et chaque bras en a 10. En cas de lutte, il se sert d'un autre membre pour porter une attaque d'opportunité si on tente de lui briser un tentacule ou un bras. Le fait de trancher un tentacule ou un bras inflige au kraken des dégâts dont le montant est égal à la moitié des points de vie du membre. En général, le monstre bat en retraite s'il a perdu ses deux tentacules ou trois de ses bras. Les membres tranchés repoussent en 1d10+10 jours.

**Constriction (Ext).** Le kraken inflige automatiquement des dégâts de tentacule ou de bras chaque fois qu'il remporte le test de lutte qui l'oppose à sa victime.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le kraken doit réussir une attaque de tentacule ou de bras. Au prix d'une action libre, il peut ensuite tenter d'initier une lutte sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il gagne le test de lutte, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Nuage d'encre (Ext).** Une fois par minute, le kraken

peut émettre un nuage d'encre noire saturant une

étendue de 24 mètres de rayon

(action libre). L'encre procure un

camouflage total, que le kraken

met le plus souvent à profit

pour s'enfuir si le

combat ne tourne pas

à son avantage. Les

créatures se trou-

vant à l'intérieur du

nuage subissent tous

les handicaps habi-

tuels de l'absence

totale de visibilité.

**Pouvoirs magiques.** Con-

trôle des vents, contrôle du

climat, domination

d'animal (DD 18)

et résistance aux

énergies destructives.

1 fois par jour Niveau 9 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme).

**Propulsion (Ext).** Une fois par round, le kraken peut libérer un violent jet d'eau qui le propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 84 mètres). Le déplacement se fait en ligne droite, mais le monstre ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Compétences.** Le kraken bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## KRENSHAR

**Créature magique de taille M**

**Dés de vie :** 2d10 (11 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépouillé 13

**Attaque de base/lutte :** +2/+2

**Attaque :** morsure (+2 corps à corps, 1d6)

**Attaque à outrance :** morsure (+2 corps à corps, 1d6) et 2 griffes (+0 corps à corps, 1d4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** effroi

**Particularités :** odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +3, Vol +1

**Caractéristiques :** For 11, Dex 14, Con 11, Int 6, Sag 12, Cha 13

**Compétences :** Déplacement silencieux +6, Discrétion +4, Perception auditive +3, Saut +9

**Dons :** Attaques multiples, Pistage (S)

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, paire ou troupe (6-10)

**Facteur de puissance :** 1

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 3-4 DV (taille M), 5-8 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +2

*Cette créature présente les pires traits d'un loup et d'une hyène. Son pelage est hirsute et mouche, sa crinière hérissée court le long de sa colonne vertébrale, et elle dispose d'une longue queue touffue.*

Le krenshar est un étrange félin dont la tête est recouverte d'une peau étonnamment rétractile.

Long de 1,20 mètre à 1,50 mètre environ, il a une tête étroite et allongée. Il pèse dans les 90 kilos. Mâles et femelles chassent ensemble. Le krenshar s'attaque principalement aux têtes de bétail, mais il n'hésite pas à s'en prendre aux humanoïdes quand le gibier se fait rare. Il est extrêmement sociable avec les siens, et les individus qui sont parvenus à apprivoiser un jeune krenshar ont trouvé en lui un compagnon aussi fidèle que féroce protecteur. Cette loyauté exceptée, le krenshar se comporte comme la plupart des grands félins. Le repaire comprend deux fois moins de petits que d'adultes.

## COMBAT

Les krenshars

attaquent en

deux temps.

L'un d'eux est

chargé de ra-

battre le gibier.

Une fois en position,

il utilise son pouvoir d'effroi puis poursuit les proies

qui s'enfuient en direction de

ses congénères.





**Effroi (Ext ou Sur).** Le krenshar peut rétracter la fourrure de son visage, ce qui expose à l'air son crâne et ses muscles, comme s'il était écorché (action simple). Il présente alors une apparence si atroce que la plupart de ses adversaires s'enfuient en le voyant (considérez qu'il s'agit d'un test de Bluff accompagné d'un bonus de +3).

Si le krenshar crie en même temps, l'effet combiné est semblable à celui produit par le sort *effroi*, jeté par un lanceur de sorts de niveau 3 (jet de Volonté, DD 13, partiel). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par le pouvoir d'effroi de ce krenshar pendant 24 heures. Tous les krenshars sont immunisés contre les cris de leurs semblables. Il s'agit d'un effet surnaturel, mental, de terreur et de son. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétence.** Les krenshars bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et Saut.

## KUO-TOA

**Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+2 (11 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 15 m

**Classe d'armure :** 16 (+6 naturelle) ou 18 (+6 naturelle, +2 écu en bois), contact 10, pris au dépourvu 16 ou 18

**Attaque de base/lutte :** +2/+3

**Attaque :** épieu (+3 corps à corps, 1d6+1) ; ou morsure (+3 corps à corps, 1d4+1)

**Attaque à outrance :** épieu (+3 corps à corps, 1d6+1) et morsure (-2 corps à corps, 1d4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** éclair, longue pince

**Particularités :** amphibie, immunité contre le poison et la paralysie, résistance à l'électricité (10), sécrétion, substance adhésive, vue perçante, vulnérabilité à la lumière

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +3, Vol +5

**Caractéristiques :** For 13, Dex 10, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Artisanat ou Connaissances (une au choix) +4,

Déplacement silencieux +3, Détection +11, Évasion -8, Fouille -8,

Natation +9, Perception auditive +7

**Dons :** Vigilance (S), Vigueur surhumaine

**Environnement :** régions aquatiques tempérées

**Organisation sociale :** patrouille (2-4 plus 1 fouet de niveau 3), section

(6-11 plus 1 ou 2 fouets de niveau 3, 1 ou 2 contrôleurs de niveau 4 et

1 guerrier de niveau 8), bande (20-50 plus 100 % de non-combattants,

2 fouets de niveau 3, 2 guerriers de niveau 8 et 1 guerrier de niveau 10)

ou tribu (40-400 plus 1 fouet de niveau 3 tous les

20 adultes, 1 contrôleur de niveau 4, 4 guerriers

de niveau 8, 1 fouet de niveau 10 et 2 guerriers

de niveau 10)

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** normal

**Alignement :** souvent neutre mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +3

Cet humanoïde est un peu plus petit qu'un humain. Son corps est couvert de fines écailles lui donnant l'aspect d'une créature difforme et boursoufflée. Ses bras et ses jambes sont minces, presque maigres, et s'achèvent par des mains et des pieds trop grands et ressemblant fortement à des nageoires. Sa tête arrondie s'orne de deux yeux globuleux de couleur argentée et d'une large bouche garnie de petites dents pointues.

Les kuo-toas sont des humanoïdes aquatiques dont l'origine remonte à l'aube des temps. Ils sont connus pour leur malice et leurs tendances diaboliques.

Même si la plupart des êtres vivants évitent de les approcher, cela n'est pas toujours possible. Les kuo-toas connaissent la quasi-totalité des secrets maléfiques que beaucoup croient enfouis au fond de l'océan.

Ils mesurent en moyenne 1,50 mètre et pèsent 80 kilos environ.

Leur peau est le plus souvent grise ou argentée, mais sa couleur change en fonction de leur état d'esprit : par exemple, ils deviennent rouge cramoisi quand ils sont en colère, et gris pâle ou blanc quand ils ont peur. Ils dégagent en permanence une insoutenable odeur de poisson pourri.

Ils parlent le kuo-toa, le commun des Profondeurs et l'aquatique.

## COMBAT

La tactique et les armes employées par les kuo-toas varient en fonction de leur classe et de leur niveau. Les guerriers se battent habituellement en formation, jetant leurs lances sur l'adversaire avant de se ruer au contact.

**Éclair (Sur).** Deux ou plusieurs prêtres kuo-toas (également appelés « fouets ») agissant de concert peuvent générer un éclair tous les 1d4 rounds. Ils doivent se tenir par la main au moment de libérer l'éclair, mais ont seulement besoin de se trouver à 9 mètres ou moins les uns des autres pendant que l'énergie s'accumule. L'éclair inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par fouet présent, un jet de Réflexes réussi permettant de réduire ce total de moitié (DD 13 + nombre de prêtres).

**Longue pince.** Beaucoup de guerriers kuo-toas (et la totalité des fouets ayant dépassé le niveau 6) utilisent cette arme exotique de taille G : une grande pince fixée à l'extrémité d'un long bâton. La longue pince inflige 1d10 points de dégâts contondants par coup, peut obtenir un coup critique sur un ■ naturel et occasionne des dégâts doublés en cas de critique réussi. Elle confère une allonge de 3 mètres, mais ne peut pas être utilisée contre un adversaire adjacent. Si son utilisateur touche une créature de taille P, M ou G, il peut tenter d'initier une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si la cible se retrouve agrippée, elle subit 1d10 points de dégâts chaque fois que le kuo-toa remporte un test de lutte opposé.

**Amphibie (Ext).** Même si les kuo-toas respirent par des branchies, ils peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

**Sécrétion (Ext).** Tous les kuo-toas sécrètent un liquide visqueux qui les rend difficiles à attraper. Les toiles d'araignée, magiques ou non, ne les affectent pas, et ils parviennent généralement à échapper à toutes les entraves.

**Substance adhésive (Ext).** En mélangeant leur sécrétion naturelle à d'autres substances et en appliquant le liquide obtenu à leur écu, les kuo-toas peuvent coller ce dernier à leurs adversaires ou à leurs armes. Quiconque rate un kuo-toa au corps à corps doit réussir un jet de Réflexes (DD 14) sous peine de voir son arme se coller au bouclier du monstre amphibie ■ lui être brusquement arrachée. Les créatures attaquant à l'aide d'armes naturelles sont automatiquement agrippées si elles ratent leur jet de Réflexes.

Un kuo-toa a besoin de 1 heure et de 20 po de matières premières pour recouvrir un écu de cette substance. Celle-ci reste opérationnelle pendant 3 jours ou jusqu'à ■ qu'une créature ou un objet s'y retrouve collé (auquel cas l'écu ne peut plus rien attraper, la substance ayant disparu). Pour ôter une arme ou un membre collé, il faut réussir un test de Force (DD 20).

**Vue perçante (Ext).** Les deux yeux des kuo-toas fonctionnent indépendamment l'un de l'autre, ce qui leur confère une vue exceptionnellement perçante. Ils voient même les créatures invisibles, astrales ou éthérées lorsque celles-ci se déplacent (elles ne peuvent leur échapper qu'en restant totalement immobiles).

**Vulnérabilité à la lumière (Ext).** Les kuo-toas sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*). De plus, ils sont éblouis tant qu'ils restent à la lumière.

**Compétences.** Les kuo-toas bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Évasion et de +4 aux tests de Détection et de Fouille.

## LA SOCIÉTÉ DES KUO-TOAS

Les kuo-toas résident dans des villes souterraines comprenant de nombreux bassins dans lesquels ils peuvent se détendre et se reproduire. Leurs petits, qui ressemblent à des retardés, vivent exclusivement sous l'eau au cours de



leur première année. Ce n'est qu'après qu'ils deviennent amphibiens.

Grâce aux efforts des fouets, tous les kuo-toas sont de fervents adorateurs de Blibdoolpoolp, qu'ils appellent la Reine des Océans. Chaque communauté possède au moins un temple consacré à la déesse ; les plus grandes villes servent de capitales dont dépendent plusieurs communautés de taille plus modeste. Politique et commerce sont au cœur de la civilisation kuo-toenne. Toutes les communautés de kuo-toas sont ouvertes aux drows et à leurs serviteurs. En effet, même si les kuo-toas craignent et haïssent les elfes noirs, ils ne peuvent se passer de leurs biens et de leurs services. Mais on ne compte plus les escarmouches et enlèvements qui rythment les relations entre ces deux races des Profondeurs.

## PERSONNAGES KUO-TOAS

La classe de roublard est la classe de prédilection des kuo-toas. La plupart de leurs chefs sont prêtres (fouets) ou prêtres/roublards. Ils vénèrent tous Blibdoolpoolp, qui leur offre le choix entre deux des domaines suivants : Destruction, Eau, Mal. Il existe également des moines chez les kuo-toas, ils sont connus sous le nom de contrôleurs.

## LAMIE

- Créature magique de taille G
- Dés de vie : 9d10+9 (58 pv)
- Initiative : +2
- Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)
- Classe d'armure : 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16
- Attaque de base/lutte : +9/+17
- Attaque : contact (+12 contact au corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse) ; ou dague (+12 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou griffes (+12 corps à corps, 1d4+4)
- Attaque à outrance : contact (+12 contact au corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse) ; ou dague (+12/+7 corps à corps, 1d6+4/19-20) ■ 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+2)
- Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
- Attaques spéciales : diminution permanente de Sagesse, pouvoirs magiques
- Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne
- Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +7
- Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 12, Int 13, Sag 15, Cha 12
- Compétences : Bluff +14, Concentration +10, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +11, Diplomatie +3, Discrétion +11, Intimidation +3
- Dons : Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent, Volonté de fer
- Environnement : déserts tempérés
- Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)
- Facteur de puissance : 6
- Trésor : normal
- Alignement : généralement chaotique mauvais
- Évolution possible : 10-13 DV (taille G), 14-27 DV (taille TG)
- Ajustement de niveau : +4

La lamie est un être hybride dont le haut du corps (à partir de la taille) est celui d'un homme ou d'une femme de grande beauté. Le plus souvent, son torse humain fusionne avec un magnifique corps de lion.

La lamie est un monstre cruel et malfaisant qui prend plaisir à infliger des souffrances aux autres créatures. Elle réserve une mort atroce aux défenseurs de la cause du Bien. Une lamie fait 2,40 mètres de long et pèse 350 kilos environ.

## COMBAT

Bien que la lamie soit puissante ■ dangereuse au combat, elle n'apprécie pas les affrontements équitables. Elle fait grand usage de ses pouvoirs

magiques, attirant ses proies à l'aide d'illusions et usant d'Attaque éclair pour surgir et absorber la Sagesse de leur adversaire. Ensuite, elle utilise ses pouvoirs d'enchantement pour charmer les

malheureux. Au corps à corps, la lamie utilise une dague et porte deux coups de griffes.

**Pouvoirs magiques.** Déguisement et ventriloquie, à volonté ; charme-monstre (DD 15), image accomplie (DD 14), image miroir et suggestion (DD 14), 3 fois/jour ; sommeil profond (DD 14), 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Diminution permanente de Sagesse (Sur).** Chaque fois

que la lamie réussit une attaque de contact au corps à corps, sa cible subit une diminution permanente de 1d4 point de Sagesse (même si la lamie n'en tire aucun bénéfice direct). Elle essaye d'utiliser cette attaque dès le début du combat, afin de rendre ses adversaires plus vulnérables à ses pouvoirs de charme-monstre et de suggestion.

**Compétences.** Les lamies bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Discrétion.

Lamie

## LAMMASU

Cette créature ■ le corps doré d'un lion, les ailes d'un aigle géant et le visage d'un humain.

Lammasu

Le lammasu est un être au cœur noble qui se préoccupe de la sécurité et du bien-être de toutes les créatures d'alignement bon.

Il vit le plus souvent dans des ruines ou un temple abandonné situés loin de toute civilisation, mettant sa solitude à profit pour réfléchir au meilleur moyen de combattre le Mal. Les aventuriers viennent parfois le trouver pour bénéficier de sa sagesse et de sa grande connaissance des mystères d'anran. Il fait toujours montre de cordialité à l'égard de ses visiteurs si ceux-ci sont d'alignement bon et leur prodigue généralement son assistance s'ils combattent directement le Mal. Il tolère les individus neutres, mais les surveille en permanence. Enfin, il attaque les créatures maléfiques à vue.



	<b>Lammasu</b>
	<b>Créature magique de taille G</b>
Dés de vie :	7d10+21 (59 pv)
Initiative :	+1
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), vol 18 m (moyenne)
Classe d'armure :	20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu ■
Attaque de base/lutte :	+7/+17
Attaque :	griffes (+12 corps à corps, 1d6+6)
Attaque à outrance :	2 griffes (+12 corps à corps, 1d6+6) 1d8+4)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	bond, pattes arrière (1d6+3), sorts
Particularités :	cercle magique contre le Mal, pouvoirs magiques, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +8, Vol +7
Caractéristiques :	For 23, Dex 12, Con 17, Int 16, Sag 17, Cha 14
Compétences :	Concentration +13, Connaissances (mystères) +13, Détection +15, Diplomatie +4, Perception auditive +13, Psychologie +13
Dons :	Combat en aveugle, Réflexes surhumains, Volonté de fer
Environnement :	déserts tempérés
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	8
Trésor :	normal
Alignement :	toujours loyal bon
Évolution possible :	8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	+5

Sa prestance ■ son comportement le rendent parfois intimidant, mais il sait faire preuve d'une grande compassion.

Un lammasu fait 2,40 mètres de long et pèse 250 kilos environ.

Il parle le commun, le draconien et le céleste.

## COMBAT

Le lammasu se bat principalement à l'aide de ses griffes acérées et de ses sorts. Il se rue presque toujours au combat quand il voit une créature d'alignement bon assaillie par les forces du Mal.

**Bond (Ext).** Si le lammasu charge un adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance qui inclut deux attaques de pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus d'attaque +12 corps à corps ; dégâts 1d6+3.

**Sorts.** Le lammasu lance des sorts comme un prêtre de niveau 7, en choisissant deux domaines parmi les suivants : Bien, Connaissance, Guérison, Lol.

**Exemple de sorts préparés (6/6/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort).** ■ – assistance divine (x2), détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance ; 1<sup>er</sup> – bénédiction (x2), bouclier entropique, détection du Mal, faveur divine, protection contre le Mal<sup>®</sup> ; 2<sup>e</sup> – aide<sup>®</sup>, endurance de l'ours, force de taureau, résistance aux énergies destructives, restauration partielle ; 3<sup>e</sup> – cercle magique contre le Mal<sup>®</sup>, délivrance des malédictions, dissipation de la magie, lumière du jour ; 4<sup>e</sup> – châtimeur sacré<sup>®</sup>, neutralisation du poison.

<sup>®</sup> Sort de domaine. Domaines : Bien ■ Guérison.

**Cercle magique contre le Mal (Sur).** Le lammasu est en permanence protégé par l'équivalent du sort *cercle magique contre le Mal* dans un rayon de 6 mètres.

**Pouvoirs magiques.** Invisibilité suprême (le jeteur de sorts uniquement), 2 fois/jour ; porte dimensionnelle, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

**Compétences.** Le lammasu bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection.

## PROTECTEUR DORÉ (LAMMASU DEMI-DRAGON CÉLESTE)

Progéniture d'un lammasu céleste et d'un dragon d'or, le protecteur doré combat activement le Mal dans le plan Matériel.

	<b>Protecteur doré (lammasu demi-dragon céleste)</b>
	<b>Dragon de taille G</b>
	10d12+60 (125 pv)
	+3
	9 m (6 cases), vol 18 m (moyenne)
	29 (-1 taille, +3 Dex, +14 naturelle, bracelets d'armure +2, anneau de protection +1), contact 13, pris au dépourvu 26 +10/+23
	griffes (+19 corps à corps, 1d6+9)
	griffes (+19 corps à corps, 1d6+9) et morsure (+13 corps à corps,
	3 m/1,50 m
	bond, châtimeur du Mal, pattes arrière (1d6+4), sorts, souffle cercle magique contre le Mal, immunité contre le feu, le sommeil, et la paralysie, pouvoirs magiques, réduction des dégâts (5/magie), résistance à l'acide (10), à l'électricité (10) et au froid (10), résistance à la magie 15, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
	Réf +12, Vig +13, Vol +10
	For 28, Dex 17, Con 22, Int 18, Sag 20, Cha 18
	Art de la magie +19, Concentration +19, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (plans) +17, Détection +20, Diplo- matie +19, Fouille +17, Perception auditive +18, Psychologie +18, Survie +18 (+20 autres plans et pistage)
	Arme de prédilection (griffes), Combat en aveugle, Réflexes surhumains, Volonté de fer
	Sept Paradis Ascendants de Céleste
	solitaire
	13
	normal
	toujours loyal bon
	11-30 DV (taille TG)
	+10

## Combat

Les armes naturelles de cette créature sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Châtimeur du Mal (Sur).** Une fois par jour, le protecteur doré peut porter une attaque de corps à corps normale infligeant 10 points de dégâts supplémentaires à un adversaire d'alignement mauvais.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus d'attaque +19 corps à corps ; dégâts 1d6+4.

**Souffle (Sur).** cône de 9 mètres de long, 1 fois/jour ; 6d8 points de dégâts de feu ; jet de Réflexes, DD 21, demi-dégâts.

**Exemple de sorts préparés (6/7/5/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort).** 0 – assistance divine (x2), détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance ; 1<sup>er</sup> – bénédiction (x2), bouclier entropique, détection du Mal, faveur divine (x2), protection contre le Mal<sup>®</sup> ; 2<sup>e</sup> – aide<sup>®</sup>, endurance de l'ours, force de taureau, résistance aux énergies destructives, restauration partielle ; 3<sup>e</sup> – cercle magique contre le Mal<sup>®</sup>, délivrance des malédictions, dissipation de la magie, lumière du jour ; 4<sup>e</sup> – châtimeur sacré<sup>®</sup>, neutralisation du poison, renvoi.

<sup>®</sup> Sort de domaine. Domaines : Bien et Guérison.

**Possessions.** Bracelets d'armure +2, anneau de protection +1. (Tous les protecteurs dorés ne possèdent pas les mêmes objets.)

## LÉZARD VOLTAÏQUE

	<b>Créature magique de taille P</b>
Dés de vie :	2d10+2 (13 pv)
Initiative :	+6
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), escalade 6 m, nage 6 m
Classe d'armure :	16 (+1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+2/-2
Attaque :	morsure (+3 corps à corps, 1d4)
Attaque à outrance :	morsure (+3 corps à corps, 1d4)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	décharge étourdissante, décharge mortelle
Particularités :	détection des courants électriques, immunité contre l'élec- tricité, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +4, Vol +1

**Caractéristiques :** For 10, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Détection +4, Discrétion +11, Escalade +11, Natation +10, Perception auditive +4, Saut +7

**Dons :** Science de l'initiative

**Environnement :** marécages chauds

**Organisation sociale :** solitaire, couple, nichée (3-5) ou colonie (6-11)

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 3-4 DV (taille P), 5-6 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

Ce petit lézard a la taille d'un terrier. Sa tête au museau arrondi s'orne de deux grandes cornes s'écartant l'une de l'autre, telles des oreilles disproportionnées. L'extrémité de sa queue ressemble étrangement à ses cornes.

Le lézard voltaïque est un petit reptile capable de générer de puissantes décharges électriques.

Son ventre est bleu ou gris pâle, le reste de son corps étant plus sombre. Son dos et sa queue arborent des taches noires ou bleu nuit.

Il préfère vivre dans les lieux chauds et humides, ce qui explique qu'on le trouve principalement dans les marais, en bordure de cours d'eau ou dans les cavernes partiellement inondées. Il se nourrit de poisson, de reptiles et de petits animaux, mais il lui arrive parfois de manger les carcasses qu'il découvre ou d'attaquer des proies de plus grande taille. Il passe le plus clair de son temps caché, à attendre le passage de son prochain repas.

Il fait 30 centimètres au garrot et pèse 12,5 kilos.

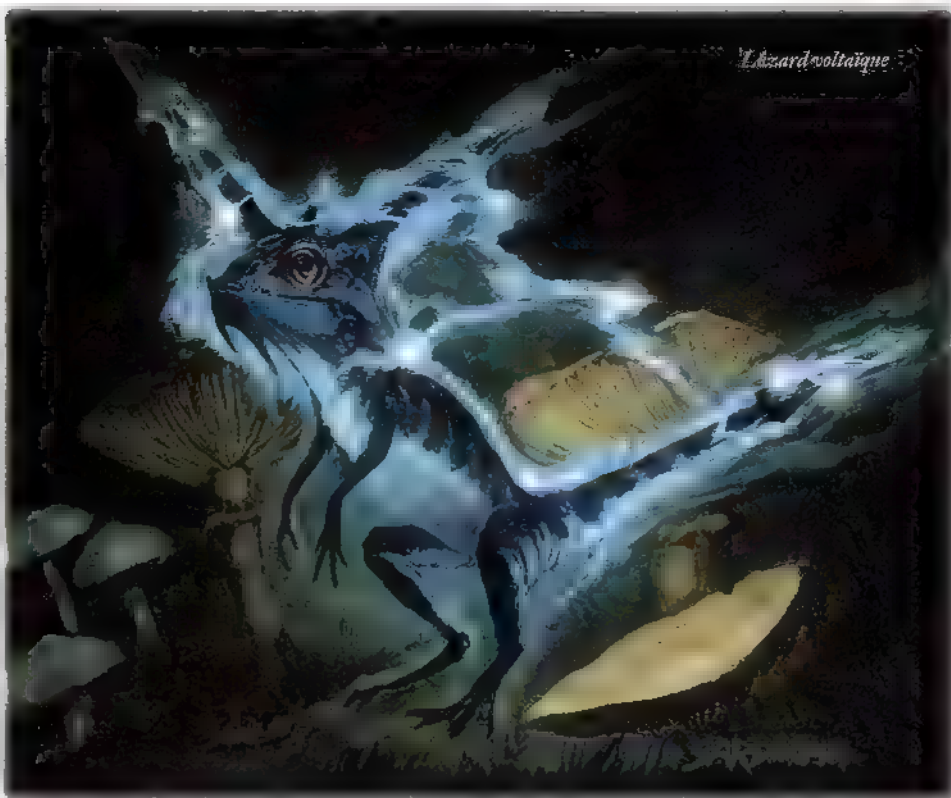
## COMBAT

À moins d'être affamé, le lézard voltaïque préfère ne pas affronter les créatures plus grandes que lui. Généralement, il essaye de faire peur aux intrus en émettant de petits grésillements rapprochés, provoqués par une succession d'inflmes décharges électriques. Les créatures vivantes distantes de 3 mètres ou moins ont automatiquement les poils qui se hérissent. Si l'avertissement ne suffit pas, le lézard dresse les cornes et la queue pour administrer de violentes décharges électriques.

Au combat, le lézard voltaïque s'appuie exclusivement sur sa capacité à générer de l'électricité. Bien souvent, il ne mord qu'une fois son adversaire inconscient ou si ses décharges semblent rester sans effet. S'il est seul, il s'enfuit après avoir lancé sa décharge, mais si d'autres se trouvent à proximité, tous perçoivent l'utilisation qui vient d'être faite de l'énergie électrique et se dirigent sans la moindre hésitation vers leur congénère pour lui prêter secours.

**Décharge étourdissante (Sur).** Une fois par round, le lézard voltaïque peut générer une décharge étourdissante prenant pour cible une créature vivante distante de 1,50 mètre ou moins. La cible subit 2d8 points de dégâts non-létaux, total réduit de moitié sur un jet de Réflexes réussi (DD 12). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Décharge mortelle (Sur).** Dès qu'au moins deux lézards voltaïques se trouvent à 6 mètres ou moins l'un de l'autre, ils peuvent regrouper leur énergie électrique pour produire un choc violent ayant pour source l'un d'entre eux (au choix). L'effet couvre une zone de 6 mètres de rayon et inflige 2d8 points de dégâts par lézard participant, jusqu'à un maximum de 12d8.



Toute créature réussissant un jet de Réflexes (DD 10 + nombre de lézards impliqués) ne subit que la moitié des dégâts indiqués.

**Perception des courants électriques (Ext).** Le lézard voltaïque détecte automatiquement toute décharge électrique se produisant à 10 mètres ou moins de lui.

**Compétences.** La couleur de sa peau lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion. Il bénéficie aussi d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Pour ce qui est des tests d'Escalade et de Saut, il exploite son modificateur de Dextérité et non celui de Force.

Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Du reste, il peut toujours faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## LIANE CHASSERESSE

**Plante de taille G**

**Dés de vie :** 4d8+12 (30 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 1,50 m (1 case)

**Classe d'armure :** 15 (-1 taille, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +3/+12

**Attaque :** coup (+7 corps à corps, 1d6+7)

**Attaque à outrance :** coup (+7 corps à corps, 1d6+7)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m (6 m avec sa liane)

**Attaques spéciales :** constriction (1d6+7), enchevêtrement, étreinte

**Particularités :** camouflage, immunité contre l'électricité, résistance au feu et au froid (10), plante, vision aveugle (9 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +7, Vol +2

**Caractéristiques :** For 20, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 13, Cha 9

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 3



Trésor : 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5-16 DV (taille TC), 17-32 DV (taille Gig), 33+ DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Cette liane a un tronc gros comme l'avant-bras, couvert d'une écorce brune et fibreuse. Ses feuilles ressemblent à des mains humaines.

La liane chasserresse est une plante semi-mobile qui se procure l'engrais dont elle a besoin en plaçant les créatures qu'elle tue près de ses racines, où elles se décomposent.

Cette plante est constituée d'une liane principale, longue d'à peu près 6 mètres, et de vrilles, longues de 1,50 mètre, situées tous les 15 centimètres environ. Ces dernières portent des feuilles et l'été, elles produisent des fruits qui pourraient passer pour des grappes de raisin. La liane est couverte d'une écorce noueuse qui lui donne l'aspect d'un pied de vigne géant. Son raisin a un goût très fort, mais beaucoup de gens pensent qu'il est toxique. On en tire un vin qui saoule très rapidement.

Bien qu'une liane chasserresse soit capable de se déplacer, elle est excessivement lente et ne le fait que si elle a absolument besoin de changer de territoire.

Une variété souterraine de la liane chasserresse pousse à proximité des eaux chaudes, cheminées de volcans et autres sources d'énergie thermique. Ses vrilles sont plus fines que celles de la plante de surface, et ses feuilles grises sont parsemées de rainures brunes, blanches ou argentées. Quand elle ne bouge pas, il est aisé de la prendre pour un dépôt minéral. Elle génère suffisamment de déchets pour permettre le développement de champignons, mousses et autres parasites, qui aident à la cacher.

## COMBAT

La liane chasserresse applique une tactique basique, mais éprouvée : elle reste immobile jusqu'à ce que son gibier passe à portée, puis se détend subitement. Elle utilise son pouvoir d'enchevêtrement pour piéger ses proies et pour gêner leur éventuelle contre-attaque.

**Constriction (Ext).** Une liane chasserresse inflige 1d6+7 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé.

**Enchevêtrement (Sur).** La liane chasserresse peut animer les plantes qui se trouvent à 9 mètres ou moins d'elle par une action libre (jet de Réflexes DD 13 pour effet partiel). L'effet se poursuit jusqu'à la mort de la liane, à moins qu'elle ne décide d'y mettre un terme par une autre action libre. Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse. Ce pouvoir est par ailleurs similaire au sort *enchevêtrement* (niveau 4 de lanceur de sorts).

**Étreinte (Ext).** Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, la plante doit réussir une attaque de coup. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Camouflage (Ext).** Comme la liane chasserresse a l'air d'une plante comme les autres tant qu'elle reste immobile, il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour la remarquer avant qu'elle n'attaque. Tout personnage maîtrisant les compétences Survie ou Connaissances (nature) peut se servir d'une de ces compétences à la place de Détection. Les nains peuvent utiliser leur faculté de connaissance de la pierre pour repérer une liane chasserresse souterraine.

**Vision aveugle (Ext).** Bien que ne possédant pas d'organes visuels, la liane chasserresse détecte les créatures distantes de 9 mètres ou moins à l'aide de son ouïe, de son odorat et des vibrations que le sol lui transmet.

## LICHE

Les lichés sont des lanceurs de sorts morts-vivants, principalement des magiciens ou des ensorceleurs, mais aussi des prêtres, qui ont fait appel à leur magie pour vaincre la mort.

Généralement, ces morts-vivants passent leur temps à ourdir des complots malveillants et, d'aucuns n'hésitent pas à dire, déments. Ils sont assoiffés de pouvoir, de savoir perdu et de secrets mystiques. N'ayant plus à craindre l'ombre de la mort, ils conçoivent souvent des plans qui mettront des années, voire des décennies ou des siècles, avant de se réaliser.

La liche prend la forme d'un humanoïde décharné, dont la peau flétrie est horriblement tirée sur ses os proéminents. Ses yeux se sont décomposés depuis longtemps, mais un feu écarlate brille au fond de ses orbites vides. Même la plus faible des lichés était un personnage important de son vivant, et ses vêtements reflètent souvent sa splendeur passée. Si elle a suivi une carrière de prêtre ou de guerrier multiclassé, elle peut porter une armure de combattant. Mais les habits de la liche ont autant souffert du passage des ans que son corps. La mort et la putréfaction vont toujours de pair avec elle.

La liche parle le commun plus toute autre langue qu'elle connaissait de son vivant.

## EXEMPLE DE LICHE

Cette créature squelettique porte la riche robe pourrissante d'un puissant magicien disparu depuis longtemps. Une lueur de haine rougeâtre danse dans ses orbites vides.



Liane chasserresse

Dans cet exemple, le personnage est un magicien humain de niveau 11.

**Liche, magicien humain de niveau 11**

**Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M**

**Dés de vie :** 11d12+3 (74 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 11 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 23 (+3 Dex, +5 naturelle, bracelets d'armure +2, anneau de protection +1), contact 14, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +5/+5

**Attaque :** contact (+5 corps à corps, 1d8+5 énergie négative plus paralysie) ; ou bâton (+5 corps à corps, 1d6) ; ou dague (+5 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+9 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** contact (+5 corps à corps, 1d8+5 énergie négative plus paralysie) ; ou bâton (+5 corps à corps, 1d6) ; ou dague (+5 corps à corps, 1d4/19-20) ; arbalète légère (+9 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** aura de terreur, contact blessant, contact paralysant, sorts. **Particularités :** immunité contre le froid, l'électricité, la métamorphose et les effets menaux, mort-vivant, réduction des dégâts (15/contondant et magie), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +4, Vol +10 (cape de résistance +1)

**Caractéristiques :** For 10, Dex 16, Con —, Int 19, Sag 14, Cha 13

**Compétences :** Art de la magie +20, Concentration +15, Connaissances (mystères) +18, Décryptage +14, Déplacement silencieux +16, Détection +12, Discrétion +15, Enquête +16, Perception auditive +12, Psychologie +10

**Dons :** Création d'objets merveilleux, École renforcée (Évocation), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Robustesse.

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 13

**Trésor :** pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux (x2)

**Alignement :** neutre mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +4

## Combat

Les armes naturelles de la liche sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Le jet de Volonté accompagnant l'aura de terreur et le contact blessant, mais également le jet de Vigueur assorti à son contact paralysant, ont tous les trois un DD de 16.

**Sorts préparés** (4/5/5/5/4/2/1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort), 0 – asperersion acide, détection de la magie, fatigue, rayon de givre<sup>o</sup> ; 1<sup>er</sup> – projectile magique (x3), rayon affaiblissant, repli expéditif ; 2<sup>e</sup> – image miroir, main spectrale, protection contre les projectiles, rayon ardent<sup>o</sup>, toile d'arnigée ; 3<sup>e</sup> – baiser du vampire, boule de feu<sup>o</sup>, éclair<sup>o</sup>, dissipation de la magie, rapidité ; 4<sup>e</sup> – cri<sup>o</sup>, énergie négative, tempête de grêle<sup>o</sup>, terreur ; 5<sup>e</sup> – cône de froid<sup>o</sup>, téléportation ; 6<sup>e</sup> – désintégration.

<sup>o</sup> En raison de l'École renforcée (Évocation), le DD de sauvegarde de ces sorts est égal à 15 + niveau du sort.

**Possessions.** Bracelets d'armure +2, cape de résistance +1, potion d'état gazeux, anneau de protection +1, parchemin de convocation de monstres IV (écrit au niveau 8), baguette de projectile magique (50 charges, fabriquée au niveau 9).

## CRÉATION DE LICHE

L'archétype acquis « liche » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde (appelé ci-après la « créature de base »), pour peu que ce dernier soit capable de créer le phylactère requis (voir plus bas). Il existe d'autres types de liches, comme les dragons, mais ils exploitent d'autres archétypes.

La liche conserve les caractéristiques et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

**Taille et type.** Le type de la créature devient mort-vivant. Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde et les points de compétence. La taille reste inchangée.

**Dés de vie.** Les dés de vie actuels et à venir deviennent des d12.

**Classe d'armure.** La liche acquiert un bonus d'armure naturelle de +5 (ou conserve l'armure naturelle du personnage si celle-ci est supérieure).

**Attaque.** L'attaque de contact de la liche est utilisable 1 fois par round. Si la créature de base est capable de se servir d'armes, elle conserve cette capacité. Une créature dotée d'armes naturelles les conserve également. Une liche qui combat à mains nues compte sur son attaque de contact ou sur son arme naturelle principale (le cas échéant). Enfin, une liche armée utilise son attaque de contact ou l'arme en question, au choix.

**Attaque à outrance.** Une liche qui combat à mains nues compte sur son attaque de contact (voir ci-dessus) ou sur ses armes naturelles (le cas échéant). Si elle est armée, elle utilise généralement son arme en guise d'attaque principale, son contact prenant la place d'attaque secondaire naturelle, du moins si elle a la possibilité de la porter (main libre ou arme naturelle utilisable dans le cadre d'une attaque secondaire).

**Dégâts.** Si la liche ne possède pas d'attaque naturelle, elle gagne une attaque de contact qui exploite l'énergie négative pour infliger 1d8+5 points de dégâts aux créatures vivantes (un jet de Volonté, assorti d'un DD égal à 10 + 1/2 DV de la liche + son modificateur de Charisme, réduit ce total de moitié). Si elle possède des attaques naturelles, elle peut les utiliser ou se servir de celles du statut de liche, au choix. Si elle a recours à une arme naturelle, celle-ci inflige 1d8+5 points de dégâts supplémentaires.

**Attaques spéciales.** La liche conserve toutes les attaques spéciales du personnage et gagne les suivantes. Sauf indication contraire, le DD des jets de sauvegarde est égal à 10 + 1/2 DV de la liche + son modificateur de Charisme.

**Aura de terreur (Sur).** La liche est toujours entourée d'une aura de Mal et de mort. Toute créature de moins de 5 DV ■ trouvant

dans un rayon de 18 mètres et regardant le mort-vivant doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *terreur*, lancé comme par un ensorceleur du niveau de la liche. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, l'aura de terreur de cette même liche ne peut plus l'affecter pendant 24 heures.

**Contact paralysant (Sur).** Toute créature vivante touchée par l'attaque de contact de la liche doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas se retrouver paralysée de façon permanente. Délivrance de la paralysie libère la victime, de même que tout sort permettant de se débarrasser d'une malédiction (voir le sort du même nom, page 255 du *Manuel des joueurs*). L'effet de ce pouvoir ne peut pas être dissipé. Toute créature paralysée par une liche semble morte, mais un test de Détection (DD 20) ou de Premiers secours (DD 15) révèle qu'elle respire encore.

**Sorts.** La liche peut lancer les mêmes sorts que de son vivant.

**Particularités.** La liche conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes.

**Immunités (Ext).** La liche est immunisée contre le froid, l'électricité, la métamorphose (bien qu'elle puisse en user sur elle-même) et les effets mentaux.

**Réduction des dégâts (Sur).** Le corps de ce mort-vivant est particulièrement résistant, ce qui lui confère une réduction des dégâts de (15/contondant et magie). Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext).** La liche bénéficie d'une résistance de +4 au renvoi des morts-vivants.

**Caractéristiques.** La liche gagne les bonus suivants : Int +2, Sag +2 et Cha +2. Comme tous les morts-vivants, elle n'a pas de valeur de Constitution.

Liche



W&P 08



**Compétences.** Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Foyille, Perception auditive et Psychologie. Sinon, comme la créature de base.

**Organisation sociale.** Solitaire ou groupe mixte (1 licorne, 2-4 vampires et 5-8 vampiriques).

**Facteur de puissance.** Comme la créature de base +2.

**Trésor.** Pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux (x2).

**Alignement.** Toujours mauvais.

**Évolution possible.** Par une classe de personnage.

**Ajustement de niveau.** Comme la créature de base +4.

## PERSONNAGES LICHES

La transformation en liche est totalement malfaisante et ne peut être effectuée qu'avec l'accord du sujet. Le personnage conserve les pouvoirs et aptitudes de classe qui étaient les siens de son vivant.

## LE PHYLACTÈRE

Le processus de transformation en liche nécessite la fabrication d'un phylactère magique à l'intérieur duquel le mort-vivant conservera son énergie vitale. Tant que le phylactère n'a pas été localisé et détruit, la liche revient à son semblant de vie 1d10 jours après sa mort apparente.

Chaque liche doit fabriquer son propre phylactère, ce qui requiert le don Création d'objets merveilleux. Le personnage doit être un lanceur de sorts de niveau 11 ou plus. La fabrication du phylactère coûte 120 000 po et nécessite le sacrifice de 4 800 PX. Une fois achevé, l'objet a un niveau de lanceur de sorts égal au niveau de son créateur (au moment où il a été fabriqué).

Le plus souvent, le phylactère prend la forme d'une boîte métallique au couvercle scellé contenant des bandelettes de papier sur lesquelles ont été transcrites des incantations magiques. Les caractéristiques du phylactère

sont les suivantes : taille TP, 20 en solidité, 40 points de résistance, DD de 40 pour le casser. Certaines liches préfèrent conserver leur énergie vitale dans un anneau, une amulette ou un autre objet similaire, qui prend également le nom de phylactère.

## LICORNE

Ce puissant équidé affiche une robe blanche scintillante et de grands yeux enjoints. Il possède une longue crinière blanche et soyeuse, et porte une corne ivoirine de 60 centimètres de long au milieu du front. Ses sabots sont fendus.

Cette noble créature fuit tout contact avec les êtres autres que les créatures sylvestres (pixies, dryades et autres). Elle ne se montre que pour défendre ses bois en cas d'agression.

Ce puissant équidé a des yeux noisette, bleu marine, violets ou dorés. Les mâles ont également une barbiche blanche.

Quand elle choisit une compagne ou un compagnon, c'est pour la vie. Elle réside dans une clairière située au cœur de la forêt qu'elle est chargée de protéger. Les voyageurs bons ou neutres peuvent traverser son territoire librement (et même y chasser), mais les créatures malfaisantes le font à leurs risques et périls. La licorne n'hésite pas à attaquer quiconque saccage la forêt ou chasse pour le plaisir.

Il arrive qu'une licorne solitaire se laisse approcher par une jeune vierge humaine ou elfe dont le cœur est pur. Si elle est bien traitée, la licorne devient la monture de sa maîtresse pour la vie. Elle accepte même de la suivre en dehors de sa forêt.

La corne de la licorne est connue pour ses propriétés curatives. Les créatures malfaisantes ou dénuées de scrupules la chassent parfois pour obtenir sa corne, qui peut se négocier jusqu'à 2 000 po (on l'utilise dans la composition de potions et de certains objets de guérison). La plupart des individus d'alignement bon refusent de cautionner un tel trafic.



Licorne

	Licorne
	Créature magique de taille G
Dés de vie :	4d10+20 (42 pv)
Initiative :	+3
Vitesse de déplacement :	18 m (12 cases)
Classe d'armure :	18 (-1 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte :	+4/+13
Attaque :	corne (+11 corps à corps, 1d8+8)
Attaque à outrance :	corne (+11 corps à corps, 1d8+8) et 2 sabots (+3 corps à corps, 1d4+2)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—
Particularités :	cercle magique contre le Mal, empathie sauvage, immunité contre le charme, la coercition et le poison, odorat, pouvoirs magiques, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +9, Vol +6
Caractéristiques :	For 20, Dex 12, Con 21, Int 10, Sag 21, Cha 24
Compétences :	Déplacement silencieux +9, Détection +11, Perception auditive +11, Survie +8*
Dons :	Talent (Survie), Vigilance
Environnement :	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple ou groupe (3-6)
Facteur de puissance :	3
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours chaotique bon
Évolution possible :	5-8 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	+4 (compagnon d'armes)

	Destrier céleste, prêtre de niveau 7
	Créature magique de taille G
Dés de vie :	8d10+40 plus 7d8+35 (155 pv)
Initiative :	+4
Vitesse de déplacement :	18 m (12 cases)
Classe d'armure :	24 (-1 taille, +4 Dex, +6 naturelle, +5 bracelets d'armure +5), contact 13, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+13/+24
Attaque :	corne (+22 corps à corps, 1d8+10)
Attaque à outrance :	corne (+22 corps à corps, 1d8+10) et 2 sabots (+14 corps à corps, 1d4+3)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	châtiment du Mal, renvoi des morts-vivants (13 fois/jour), sorts
Particularités :	cercle magique contre le Mal, empathie sauvage, immunité contre le charme, la coercition et le poison, odorat, pouvoirs magiques, réduction des dégâts (10/magie), résistance à l'acide (10), à l'électricité (10) et au froid (10), résistance à la magie (20), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +12, Vig +16, Vol +15
Caractéristiques :	For 24, Dex 18, Con 20, Int 13, Sag 27, Cha 22
Compétences :	Art de la magie +5, Concentration +11, Connaissances (nature) +9, Connaissances (religion) 8, Déplacement silencieux +12, Détection +15, Perception auditive +15, Survie +15 (+17 au-dessus de terre)*
Dons :	Course, Emprise sur les morts-vivants, Magie de guerre, Science du renvoi, Talent (Survie), Vigilance
Environnement :	Sept Paradis Ascendants de Céleste
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	13
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours chaotique bon
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+8 (compagnon d'armes)

Une licorne adulte mesure généralement 2,40 mètres de long pour 1,50 mètre au garrot et un poids de 600 kilos. Les femelles sont légèrement plus petites et élancées que les mâles.

La licorne parle le sylvestre et le commun.

## COMBAT

Généralement, la licorne ne se bat que pour se défendre ou pour protéger sa forêt. Dans ce cas, soit elle charge, emplant ses adversaires avec sa corne, qu'elle utilise comme une lance d'arçon, soit elle frappe à l'aide de ses sabots. La corne est l'équivalent d'une arme magique +3, mais elle perd tout pouvoir si on la coupe.

**Cercle magique contre le Mal (Sur).** Ce pouvoir produit en permanence l'effet du sort *cercle magique contre le Mal*. La licorne ne peut pas le réprimer.

**Empathie sauvage (Ext).** Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de druide éponyme, si ce n'est que la licorne bénéficie d'un bonus racial de +6 au test.

**Pouvoirs magiques.** La licorne peut jeter *détection du Mal* à volonté (action libre). Une fois par jour, elle peut lancer *téléportation suprême* pour réapparaître n'importe où sur son territoire. Elle ne peut pas se téléporter en dehors de sa forêt, ou utiliser ce pouvoir pour y revenir si elle se trouve à l'extérieur.

En touchant un blessé à l'aide de sa corne, elle peut lancer *soins légers* (3 fois par jour) et *soins modérés* (1 fois par jour ; niveau 5 de lanceur de sorts). Toujours par le biais de sa corne, elle peut jeter *neutralisation du poison* (1 fois par jour, niveau 8 de lanceur de sorts, DD 21). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** La licorne bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

\* Elle bénéficie également d'un bonus racial de +3 aux tests de Survie au sein de sa forêt.

## DESTRIER CÉLESTE

La licorne céleste défend la cause du Bien et combat farouchement les créatures maléfiques qui s'en prennent aux forêts ou à leurs habitants. C'est une disciple d'Ehlonna.

Le destrier céleste présenté ici est une licorne céleste dotée de 8 dés de vie et de 7 niveaux de prêtre.

## Combat

Le DD de sauvegarde du pouvoir de *neutralisation du poison* de ce destrier céleste est égal à 20 en raison de ses dés de vie et de sa valeur de Charisme modifiés.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Châtiment du Mal (Sur).** Une fois par jour, un destrier céleste peut porter une attaque de corps à corps infligeant 15 points de dégâts supplémentaires à un adversaire d'alignement mauvais.

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/7/6/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 18+ niveau du sort) : 0 – *détection de la magie*, *détection du poison* (x2), *lumière*, *stimulant* (x2) ; 1<sup>er</sup> – *apaisement des animaux*, *bénédictio* (x2), *bouclier de la foi*, *brume de dissimulation*, *regain d'assurance*, *sanctuaire* ; 2<sup>e</sup> – *aide* (x2), *délivrance de la paralysie*, *messenger animal*, *protection d'autrui*, *restauration partielle* ; 3<sup>e</sup> – *délivrance des malédictions*, *domination d'animal*, *lumière brûlante*, *prière*, *protection contre les énergies destructives* ; 4<sup>e</sup> – *châtiment sacré*, *marche dans les airs*, *puissance divine*, *restauration*.

\* Sorts de domaine. Domaines : Bien et Faune.

## LILENDE

**Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G**

**Dés de vie :** 7d8+14 (45 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 21 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 17 (=1 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +7/+16

**Attaque :** épée courte (+11 corps à corps, 1d8+5/19-20)

**Attaque à outrance :** épée courte (+11/+6 corps à corps, 1d8+5/19-20) et queue (+6 corps à corps, 2d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** constriction (2d6+5), étreinte, pouvoirs magiques, sorts

**Particularités :** immunité contre le poison, résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m).

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +7, Vol +8

**Caractéristiques :** For 20, Dex 17, Con 15, Int 14, Sag 16, Cha 18

**Compétences :** Art de la magie +14, Concentration +12, Connaissances

(mystères) +12, Détection +13, Diplomatie +16, Estimation +12,

Perception auditive +13, Psychologie +13, Représentation (au choix) +14,

Survie +12

**Dons :** Extension de durée, Magie de guerre, Réflexes surhumains

**Environnement :** Domaines Héroïque d'Ysgard

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-4)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique bon

**Évolution possible :** 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** +6

La lilende ressemble à une humaine ou une elfe dont le bas du corps est celui d'un serpent multicolore. Deux grandes ailes d'ange bigarrées poussent au niveau de ses épaules.

La lilende est une étrange créature originaire d'Ysgard. Elle est bien souvent capable de jouer de nombreux instruments de musique, à moins qu'elle ne pratique d'autres formes d'expression artistique.

Elle aime par-dessus tout la musique et les autres formes d'art. L'or et la nourriture n'ont que peu de valeur pour elle, tandis qu'elle chérit la moindre chanson, histoire ou œuvre d'art. La destruction des objets d'art la met dans





une rage folle, tout comme voir un artiste maltraité. Elle n'oublie jamais ce genre d'outrage et on la rencontre souvent alors qu'elle est partie se venger de quelqu'un qui a nui à son expression artistique préférée.

La lilende est également amoureuse de la nature à l'état sauvage, qui lui rappelle son plan natal. Il lui arrive de se rendre dans une telle région pour le plaisir. Dans ce cas, elle protège l'endroit avec autant de vigueur que ses formes d'art préférées. Elle s'allie parfois temporairement avec les druides, rôdeurs ou bardes pour défendre sa retraite contre la progression constante de la civilisation. Parfois, un groupe de lilendes décide de s'installer dans une région inhabitée. Dès lors, elles utilisent tous les moyens dont elles disposent pour chasser les intrus qui ne respectent pas leur environnement.

Les anneaux d'une lilende font généralement 11 mètres de long. La créature pèse 1,9 tonne environ. Quelques-unes ont un torse d'homme.

La lilende parle le céleste, l'inférieur, l'abyssal et le commun.

## COMBAT

La lilende est une créature pacifique, sauf quand elle a décidé de se venger de quelqu'un qui, selon elle, fait ou a fait du tort à un artiste ou une certaine forme d'art. Dans ce cas, elle devient un adversaire implacable. Elle fait appel à ses sorts et pouvoirs magiques pour semer la confusion chez ses adversaires avant le début de l'affrontement. Plusieurs lilendes combattant ensemble mettent au point une tactique commune.

Les armes de la lilende (qu'elles soient naturelles ou non) sont considérées comme des armes bonnes et chaotiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts d'un adversaire.

**Constriction (Ext).** La lilende inflige 2d6+5 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé contre la créature qu'elle serre entre ses anneaux. Elle ne peut pas se déplacer tant qu'elle tient un adversaire de la sorte, mais peut continuer d'attaquer avec son épée.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la lilende doit réussir une attaque de queue. Elle peut ensuite engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Pouvoirs magiques.** Débloçage, lumière, ténèbres et terrain hallucinatoire (DD 18), 3 fois/jour ; charme-personne (DD 15), communication avec les animaux et communication avec les plantes, 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

La lilende maîtrise le pouvoir de musique de barde au niveau 6.

**Sorts.** La lilende lance des sorts comme un barde de niveau 6.

**Exemple de sorts de barde connus** (3/4/3, DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – berceuse, détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance ; 1<sup>er</sup> – charme-personne, identification, soins légers, sommeil ; 2<sup>e</sup> – cacophonie, immobilisation de personne, invisibilité.

**Compétences.**

La lilende bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie.



Locathah

**Humanoïde (aquatique) de taille M**

**Dés de vie :** 2d8 (9 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases), nage 18 m

**Classe d'armure :** 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +1/+1

**Attaque :** pique (+2 corps à corps, 1d8/x3) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** pique (+2 corps à corps, 1d8/x3) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +3, Vol +1

**Caractéristiques :** For 10, Dex 12, Con 10, Int 13, Sag 13, Cha 11

**Compétences :** Artisanat (une forme au choix) +6, Détection +6,

Natation +8, Perception auditive +6

**Dons :** Arme de prédilection (pique)

**Environnement :** milieux aquatiques chauds

**Organisation sociale :** groupe (2-4), patrouille (11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou tribu (30-100 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3, tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

**Facteur de puissance :** 1/2

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +1

*Cet humanoïde est mince et un peu plus petit qu'un humain. Sa peau est couverte de fines écailles jaune citron, alors que ses bras et jambes sont couverts de nageoires.*

Les locathahs sont des nomades vivant dans les eaux côtières des régions chaudes, où ils se nourrissent de poissons et de crustacés. Bien qu'humanoïdes, ils tiennent plus du poisson que de l'humain.

Les locathahs ne sont pas particulièrement agressifs, mais ils ne font aucune confiance aux habitants de la surface. Nombre d'entre eux ont en effet péri après avoir été attrapés par les filers des pêcheurs.

Le locathah moyen mesure 1,50 mètre et pèse environ 85 kilos. Mâles et femelles se ressemblent, mais les secondes sont reconnaissables aux deux bandes ocre qui ornent leur poche à œufs.

Les locathahs parlent l'aquarique.

## COMBAT

Tout combat contre des locathahs commence généralement par une ou plusieurs volées de carreaux d'arbalète (sous l'eau, leur facteur de portée est de 6 mètres). S'ils ont réussi à tendre un piège ou une embuscade à leurs adversaires, les locathahs continuent de combattre de loin. Sinon, ils se battent au contact à l'aide de leurs piques. Bien qu'utilisée principalement pour la pêche, cette arme peut être redoutable au combat.

N'ayant ni dents, ni griffes, ni autres armes naturelles, les locathahs ne sont guère dangereux désarmés. Quand on les rencontre dans ces conditions, leur instinct les pousse généralement à fuir.

**Compétences.** Le locathah bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## LA SOCIÉTÉ DES LOCATHAHS

Les tribus de locathahs changent de lieu d'habitation au fil des saisons, afin de suivre leur source de nourriture. Ils s'installent dans des cavernes sous-marines ou directement au

fond des flots, pour peu que la végétation, le corail ou la rocaïlle leur permettent de se cacher. Les patrouilles que l'on croise sont le plus souvent en quête de poisson pour la tribu, mais elles ont également pour rôle de prévenir les éventuelles intrusions. Les groupes plus importants chassent généralement le gibier marin de plus grande taille. Les tribus ont l'habitude de se rencontrer pour commercer ou lorsqu'elles jugent nécessaire de réunir un conseil exceptionnel.

Les locathahs vénèrent Eadro, qui les a créés eux et les hommes-poissons.

## PERSONNAGES LOCATHAHS

La classe de barbare est la classe de prédilection des locathahs, et la plupart de leurs chefs le sont. Les locathahs lanceurs de sorts sont le plus souvent des adeptes. Leurs prêtres peuvent choisir deux domaines parmi les suivants : Eau, Faune, Protection.

## LOUP ARCTIQUE

Créature magique (froid) de taille G

Dés de vie : 6d10+18 (51 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : morsure (+9 corps à corps, 1d8+6 plus 1d6 froid)

Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 1d8+6 plus 1d6 froid)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe, morsure glacée, souffle

Particularités : immunité contre le froid, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 16, Int 9, Sag 13, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +6, Discrétion -1°

Perception auditive +6, Survie +1°

Dons : Pistage, Science de l'initiative, Vigilance



Loup arctique

Environnement : forêts froides

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3-5)

Facteur de puissance : 5

Trésor : 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre mauvais

Evolution possible : 7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Cette créature ressemble à un grand loup blanc aux yeux bleu pâle. Il est aussi grand qu'un cheval. Un léger brouillard de froid sort de sa bouche.

Ce redoutable prédateur de la toundra et des régions froides traque ses proies sans relâche. Il abandonne rarement la chasse avant d'avoir tué son gibier.

Plus intelligent que le loup commun, il s'associe parfois avec les autres créatures maléfiques des étendues gelées. Ainsi, les géants du givre l'utilisent en qualité d'éclaireur, de chasseur et de pisteur.

Long de 2,40 mètres, le loup arctique fait environ 1,35 mètre au garrot. Il pèse dans les 225 kilos.

Il parle le géant et le commun.

## COMBAT

Le loup arctique chasse presque toujours en meute. Sa force, sa ruse et son redoutable souffle glacé lui permettent de s'en prendre à des créatures bien plus grandes que lui. La meute décrit généralement des cercles autour du gibier, les loups attaquant à tour de rôle afin d'épuiser leur proie. S'ils ont vraiment faim, ils tentent d'immobiliser leurs adversaires, en se jetant sur eux.

**Croc-en-jambe (Ent).** Un loup arctique parvenant à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +6 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

**Morsure glacée (Sur).** Un loup arctique inflige 1d6 points de dégâts de froid supplémentaires chaque fois qu'il mord son adversaire, comme si la morsure était une arme dotée de la propriété spéciale de froid.

**Souffle (Sur).** Cône, 4,50 mètres, tous les 1d4 rounds, dégâts 4d6 de froid, Réflexes (DD 16, demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Le loup arctique bénéficie d'un bonus racial de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, ainsi que d'un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion. \* Son pelage lui confère un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion dans les endroits enneigés.

Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

## LYCANTHROPE

Les lycanthropes sont des humanoïdes ou des géants capables de prendre la forme d'un animal. Sous leur forme naturelle, les lycanthropes semblent normaux, même si ceux qui le sont depuis la naissance ou depuis très longtemps finissent par montrer des traits en rapport avec leur forme animale (grande pilosité, dents pointues, longs doigts, etc.). Sous leur forme animale, ils ont juste l'air particulièrement gros, mais il suffit d'examiner leurs yeux pour y lire une grande intelligence. Souvent, ces mêmes yeux lui-même d'un éclat rouge dans le noir.

Ceux qui sont d'alignement mauvais se cachent souvent au milieu des gens normaux, pour mieux les attaquer de nuit, sous leur forme animale. En règle générale, ce type d'attaque se produit les nuits de pleine lune. Les lycanthropes d'alignement bon sont habituellement des individus solitaires, qui se sentent mal à l'aise en compagnie d'un grand nombre de personnes. Le plus souvent, ils vivent en pleine nature, loin des villes et des villages.

La lycanthropie se répand telle une maladie. Parfois, l'intéressé a commencé sa vie en qualité d'humanoïde ou de géant, puis a contracté la maladie après avoir été blessé par un lycanthrope. Une telle créature est un lycanthrope « infecté ». Les autres, lycanthropes de naissance, sont qualifiés de lycanthropes « naturels ».



## COMBAT

Sous leur forme d'humanoïde (ou de géant), les lycanthropes appliquent les tactiques habituellement utilisées par leur peuple, si ce n'est qu'ils ont tendance à se montrer plus agressifs. Le lycanthrope possède les sens de sa forme animale, ce qui inclut l'odorat et la vision nocturne, et fait montre d'une grande empathie à l'égard des animaux correspondant à sa forme (avec lesquels il peut d'ailleurs communiquer). Un lycanthrope infecté blessé au combat peut ne plus contrôler sa fureur et adopter sa forme animale involontairement.

Sous forme animale, ils se battent comme les animaux de leur espèce, mais leur morsure est susceptible d'inoculer la lycanthropie. Il sont particulièrement forts et rusés, et possèdent une réduction des dégâts que seules les armes en argent peuvent vaincre.

Enfin, un lycanthrope naturel (ou un lycanthrope infecté qui est au fait de son mal) est capable d'adopter une forme hybride, compromis entre sa forme humanoïde et sa forme animale. L'hybride est doté de mains et peut manier des armes, mais il peut également passer à l'attaque à l'aide de ses crocs et de ses griffes. L'hybride transmet la lycanthropie par sa morsure et présente la même réduction des dégâts que sa forme animale.

## LOUP-GAROU

Une courte fourrure grise recouvre le corps de cet humanoïde maigre et sauvage. Il affiche un museau de loup et des griffes acérées.

Sous forme humanoïde, le loup-garou n'a pas de caractéristique particulière.



	Loup-garou, forme humaine Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Loup-garou, forme animale Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Loup-garou, forme hybride Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M
Dés de vie :	1d8+1 plus 2d8+6 (20 pv)	1d8+1 plus 2d8+6 (20 pv)	1d8+1 plus 2d8+6 (20 pv)
Initiative :	+4	+6	+6
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	15 m (10 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	17 (+2 naturelle, +2 chemise de mailles, +1 rondache), contact 10, pris au dépourvu 17	16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+2/+3	+2/+4	+2/+4
Attaque :	épée longue (+3 corps à corps, 1d8+1/19-20); ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)	morsure (+5 corps à corps, 1d6+3)	griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)
Attaque à outrance :	épée longue (+3 corps à corps, 1d8+1/19-20); ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)	morsure (+5 corps à corps, 1d6+3)	2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+0 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	croc-en-jambe, transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les loups, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les loups, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les loups, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +6, Vol +2	Réf +5, Vig +8, Vol +2	Réf +5, Vig +8, Vol +2
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 15, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 15, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +2, Détection +1, Discrétion +1, Dressage +1, Perception auditive +1, Survie +2	Déplacement silencieux +6, Détection +1, Discrétion +6, Dressage +1, Perception auditive +1, Survie +2*	Déplacement silencieux +6, Détection +1, Discrétion +6, Dressage +1, Perception auditive +1, Survie +2*
Dons :	Arme de prédilection (morsure), Discret, Pistage (S), Science de l'initiative, Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, meute (6-10) ou groupe (2-4 plus 5-8 loups)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	3	3	3
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

## Combat

Sous forme animale, le loup-garou peut faire tomber son adversaire comme n'importe quel loup. Sous forme hybride, il utilise généralement ses armes naturelles, même s'il lui est possible de se servir d'une arme manufacturée et de sa morsure en guise d'attaque secondaire.

**Croc-en-jambe (Ext).** Un loup-garou sous forme animale qui parvient à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +2 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact et ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup-garou.

**Transmission de lycanthropie (Sur).** Tout humanoïde ou géant mordu par un loup-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

**Empathie avec les loups (Ext).** Communication avec les loups ■ les loups sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les loups et les loups sanguinaires.

**Transformation (Sur).** Le loup-garou peut prendre la forme d'un loup ou celle d'un hybride bipède.

**Compétences.** \* Sous forme de loup ou d'hybride, le loup-garou bénéficie d'un bonus racial de ++ aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Le loup-garou présenté page 174 est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## OURS-GAROU

Ce gros humanoïde est recouvert d'une épaisse fourrure brune. Il a de longues griffes et un visage évoquant celui d'un ours. L'une de ses pattes brandit une grande hache.

Sous forme humanoïde, les ours-garous sont souvent trapus, musclés et très velus. Leur chevelure est très épaisse et les hommes arborent souvent une barbe bien fournie. Ils ont les cheveux roux, blonds, ivoire ou noirs, selon la couleur de leur fourrure. Ils s'habillent de vêtements simples, en tissu ou en cuir, choisis pour l'aisance avec laquelle on peut les ôter, les raccommorder ou les remplacer. Sous leur forme d'ours, ils sont boudeurs et coléreux. Ils n'aiment pas être dérangés et agressent fréquemment les créatures maléfiques dans le but de les éliminer.

## Combat

L'ours-garou se bat de la même façon que l'ours brun. Sous forme humanoïde ou hybride, il emploie des armes lourdes, comme la grande hache ou l'épée à deux mains. La grande hache de l'ours-garou est une arme de taille M, ce qui explique qu'il puisse s'en servir d'une seule main sous forme hybride.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'ours-garou doit être sous forme animale et réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'initier une lutte au prix d'une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Transmission de lycanthropie (Sur).** Tout humanoïde ou géant mordu par un ours-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

**Empathie avec les ours (Ext).** Communication avec les ours et les ours sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les ours et les ours sanguinaires.

**Transformation (Sur).** L'ours-garou peut prendre la forme d'un ours brun ou d'un hybride.

**Compétences.** Sous forme d'ours ou d'hybride, l'ours-garou bénéficie d'un bonus racial de ++ aux tests de Natation.

	Ours-garou, forme humaine Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Ours-garou, forme animale Humanoïde (humain, métamorphe) de taille G	Ours-garou, forme hybride Humanoïde (humain, métamorphe) de taille G
Dés de vie :	1d8+1 plus 6d8+30 (62 pv)	1d8+1 plus 6d8+30 (62 pv)	1d8+1 plus 6d8+30 (62 pv)
Initiative :	+0	+1	+1
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	12 m (8 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	15 (+2 naturelle, +2 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 15	17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16	17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+5/+6	+5/+18	+5/+18
Attaque :	grande hache (+6 corps à corps, 1d12+1/x3) ; griffes (+13 corps à corps, 1d8+9) ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+1)	grande hache (+11 corps à corps, 1d12+13/x3) ; griffes (+13 corps à corps, 1d6+9)	grande hache (+11 corps à corps, 1d12+13/x3) ; griffes (+13 corps à corps, 1d6+9)
Attaque à outrance :	grande hache (+6 corps à corps, 1d12+1/x3) ; 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+9) ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+1)	et morsure (+11 corps à corps, 2d6+4)	griffes (+13 corps à corps, 1d6+9), grande hache (+9 corps à corps, 1d12+4/x3) et morsure (+11 corps à corps, 1d6+9) ; ou 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+9) et morsure (+11 corps à corps, 1d6+9)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	étreinte, transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les ours, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les ours, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les ours, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +8, Vol +4	Réf +6, Vig +12, Vol +4	Réf +6, Vig +12, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 29, Dex 13, Con 20, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 29, Dex 13, Con 20, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Détection +4, Dressage +3, Natation +1, Perception auditive +4	Détection +4, Dressage +3, Natation +13, Perception auditive +4	Détection +5, Dressage +3, Natation +9, Perception auditive +4
Dons :	Attaque en puissance, Attaques multiples, Course, Endurance, Pistage (S), Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts froides	forêts froides	forêts froides
Organisation sociale :	solitaire, couple, famille (3-4) ou groupe (2-4 plus 1-4 ours bruns)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	5	5	5
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours loyal bon	toujours loyal bon	toujours loyal bon
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3



Lours-garou présenté page 175 est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## RAT-GAROU

Rapide et sauvage, cet humanoïde est recouvert d'une fourrure brune emmêlée. Il possède une longue queue dépourvue de poils. Il porte une rapière à la patte et son visage évoque celui d'un rat.

Sous sa forme humanoïde, le rat-garou est souvent maigre et nerveux, de taille inférieure à la moyenne. Ses yeux ne tiennent pas en place et il a constamment des tics nerveux au niveau du nez et de la bouche quand il est gagné par l'excitation. Les hommes arborent souvent une moustache longue et fine.

### Combat

Sous forme animale, le rat-garou évite les combats. Il use de sa forme de rat sanguinaire pour rôder et à des fins d'espionnage. Sous forme hybride, il combat à l'aide d'une rapière et d'une arbalète légère.

**Maladie (Ext).** Fièvre des marais ; morsure, jet de Vigueur, DD 12, 1d3 jours d'incubation, affaiblissement temporaire de 1d3 Dex et 1d3 Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Transmission de lycanthropie (Sur).** Tout humanoïde ou géant mordu par un rat-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

**Empathie avec les rats (Ext).** Communication avec les rats et les rats sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les rats et les rats sanguinaires.

**Transformation (Sur).** Le rat-garou peut prendre la forme d'un rat sanguinaire ou celle d'un hybride bipède.

**Compétences.** Sous forme de rat ou d'hybride, le rat-garou applique son bonus de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation. Il bénéficie d'un

bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. En outre, il peut toujours faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

Sous forme de rat sanguinaire, il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation.

**Dons.** Tout rat-garou gagne Attaque en finesse en qualité de don supplémentaire.

Le rat-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## SANGLIER-GAROU

Trapus et musclé, ce féroce humanoïde est recouvert d'une courte fourrure rêche. Il est pourvu de défenses de sanglier.

Sous leur forme humanoïde, la plupart des sangliers-garous sont trapus et de taille moyenne. Ils s'habillent de vêtements faciles à ôter, à raccommoder ou à remplacer.

### Combat

Quelle que soit la forme qu'il emprunte, ce lycanthrope est aussi féroce qu'un sanglier. Sous forme hybride, il combat à l'aide d'une arme et use de ses dangereuses défenses.

**Transmission de lycanthropie (Sur).** Tout humanoïde ou géant touché par l'attaque de défenses d'un sanglier-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

**Empathie avec les sangliers (Ext).** Communication avec les sangliers et les sangliers sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les sangliers et les sangliers sanguinaires.

	Rat-garou, forme humaine	Rat-garou, forme animale (rat sanguinaire)	Rat-garou, forme hybride
	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille P	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M
Dés de vie :	1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)	1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)	1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)
Initiative :	+0	+3	+3
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	12 m (8 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	15 (+2 naturelle, +2 armure de cuir, +1 targe), contact 10, pris au dépourvu 15	17 (+1 paille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14	16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+1/+2	+1/-2	+1/+2
Attaque :	rapière (+2 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)	morsure (+6 corps à corps, 1d4+1 plus maladie)	rapière (+5 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19-20)
Attaque à outrance :	rapière (+2 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)	morsure (+6 corps à corps, 1d4+1 plus maladie)	rapière (+4 corps à corps, 1d6+1/18-20) et morsure (-1 corps à corps, 1d6 plus maladie) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19-20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	maladie, transmission de lycanthropie	maladie, transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les rats, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les rats, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les rats, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +5, Vol +4	Réf +5, Vig +6, Vol +4	Réf +5, Vig +6, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +0, Détection +4, Discrétion +1, Dressage +3, Escalade +0, Natation +9, Perception auditive +4	Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Dressage +3, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4	Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +5, Dressage +3, Escalade +4, Natation +9, Perception auditive +4
Dons :	Attaque en finesse (S), Esquive, Vigilance, Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	au choix	au choix	au choix
Organisation sociale :	solitaire, couple, meute (6-10) ou groupe (2-5 plus 5-8 rats sanguinaires)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	2	2	2
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

**Férocité (Ext).** Le sanglier-garou est un combattant tellement féroce qu'il continue à se battre sans le moindre malus même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

**Transformation (Sur).** Le sanglier-garou peut prendre la forme d'un sanglier ou d'un hybride.

Le sanglier-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## TIGRE-GAROU

Cet humanoïde musclé a une fourrure fauve et rayée. Ses griffes ■ ses crocs sont particulièrement meurtriers et il mesure plus de 2,40 mètres de haut.

Sous forme humanoïde, les tigres-garous sont le plus souvent musclés, plus grands que la moyenne et très agiles.

## Combat

Le tigre-garou peut se transformer en animal ou en hybride. Sous ces deux formes, il peut bondir sur ses proies et s'en saisir comme le font tous les tigres. Sous forme hybride, il compte sur ses griffes meurtrières.

**Bond (Ext).** Si un tigre-garou sous forme animale charge un adversaire, il peut attaquer à outrance, ce qui inclut deux attaques de parties arrière.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le tigre-garou doit être sous forme animale et réussir une attaque de griffes ou de morsure. Il peut ensuite tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +9 corps à corps, 1d8+3 points de dégâts.

**Transmission de lycanthropie (Sur).** Tout humanoïde ou géant mordu par un tigre-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

**Empathie avec les tigres (Ext).** Communication avec les tigres et les tigres sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les tigres et les tigres sanguinaires.

**Transformation (Sur).** Le tigre-garou peut prendre la forme d'un tigre ou celle d'un hybride bipède.

**Compétences.** Quelle que soit sa forme, le tigre-garou bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Équilibre. \* Dans les broussailles épaisses ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8 sous forme animale.

Le tigre-garou présenté page 178 est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## SEIGNEUR LOUP-GAROU

Sauvage ■ puissant, cet humanoïde recouvert d'une fourrure grise est armé de griffes et de crocs acérés. Il est aussi grand qu'un ogre, a un museau de loup et son regard est rempli de haine.

Plus fort, plus robuste et plus meurtrier que ses petits cousins, le seigneur loup-garou est une créature impitoyable qui cause de grands ravages.

## Combat

Le seigneur loup-garou peut prendre une forme animale ou hybride. Sous forme de loup sanguinaire, il peut faire tomber son adversaire comme n'importe quel loup. Sous forme hybride, il combat à l'aide de ses armes ou de ses griffes.

	Sanglier-garou, forme humaine	Sanglier-garou, forme animale	Sanglier-garou, forme hybride
	Humanoïde (humain, métamorphe)	Humanoïde (humain, métamorphe)	Humanoïde (humain, métamorphe)
	de taille M	de taille M	de taille M
Dés de vie :	1d8+4 plus 3d8+12 (34 pv)	1d8+4 plus 3d8+12 (34 pv)	1d8+4 plus 3d8+12 (34 pv)
Initiative :	+0	+0	+0
Vitesse de déplacement :	6 m en armure d'écailles (4 cases); vitesse de base de 9 m	12 m (8 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	18 (+2 naturelle, +4 armure d'écailles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 18	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+3/+4	+3/+6	+3/+6
Attaque :	hache d'armes (+1 corps à corps, 1d8+1/x3); ou javeline (+3 distance, 1d6+1)	défenses (+6 corps à corps, 1d8+4)	hache d'armes (+6 corps à corps, 1d8+4/x3); ou griffes (+6 corps à corps, 1d4+3)
Attaque à outrance :	hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+1/x3); ou javeline (+3 distance, 1d6+1)	défenses (+6 corps à corps, 1d8+4)	hache d'armes (+6 corps à corps (1d8+4/x3) et défenses (+1 corps à corps, 1d6+1); ou 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+3) et défenses (+1 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +6, Vol +3	Réf +3, Vig +9, Vol +3	Réf +3, Vig +9, Vol +3
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 17, Dex 11, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 17, Dex 11, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +4, Dressage +3, Intimidation +3, Perception auditive +5	Détection +4, Dressage +3, Intimidation +3, Perception auditive +5	Détection +4, Dressage +3, Intimidation +3, Perception auditive +5
Dons :	Attaque en puissance, Robustesse, Science de la bousculade, Vigilance (S), Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, famille (3-4) ou groupe (2-4 plus 1-4 sangliers)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	4	4	4
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3



	Tigre-garou, forme humaine Humanoïde (humain, métamorphe)	Tigre-garou, forme animale Humanoïde (humain, métamorphe)	Tigre-garou, forme hybride Humanoïde (humain, métamorphe)
Dés de vie :	1d8+1 plus 6d8+18 (50 pv)	1d8+1 plus 6d8+18 (50 pv)	1d8+1 plus 6d8+18 (50 pv)
Initiative :	+4	+4	+6
Vitesse de déplacement :	6 m en cuirasse (4 cases) ; vitesse de base de 9 m	12 m (8 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	17 (+2 naturelle, +5 cuirasse), contact 10, pris au dépourvu 17	16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14	16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+5/+6	+5/+16	+5/+16
Attaque :	couteille (+6 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc long composite [bonus de For +1] (+5 distance, 1d8+1/x3)	griffes (+11 corps à corps, 1d8+7)	griffes (+11 corps à corps, 1d8+7)
Attaque à outrance :	couteille (+6 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc long composite [bonus de For +1] (+5 distance, 1d8+1/x3)	2 griffes (+11 corps à corps, 1d8+7) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+3)	2 griffes (+11 corps à corps, 1d8+7) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m (3 m avec la couteille)	3 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	bond, étreindre, parties arrière, transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les tigres, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les tigres, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les tigres, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +8, Vol +4	Réf +7, Vig +10, Vol +4	Réf +7, Vig +10, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 25, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 25, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +0, Détection +6, Discrétion +0, Dressage +3, Équilibre +0, Escalade +1, Perception auditive +6	Déplacement silencieux +12, Détection +6, Discrétion +2*, Dressage +3, Équilibre +6, Escalade +12, Perception auditive +6	Déplacement silencieux +12, Détection +6, Discrétion +2, Dressage +3, Équilibre +6, Escalade +12, Perception auditive +6
Dons :	Arme naturelle supérieure (griffes, morsure), Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance (S), Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts chaudes	forêts chaudes	forêts chaudes
Organisation sociale :	solitaire ou couple	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	5	5	5
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

**Croc-en-jambe (Ext).** Un seigneur loup-garou sous forme de loup sanguinaire qui parvient à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber, comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +15 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact et ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au seigneur loup-garou.

**Transmission de lycanthropie (Sur).** Tout humanoïde ou géant mordu par un seigneur loup-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

**Empathie avec les loups (Ext).** Communication avec les loups et les loups sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les loups et les loups sanguinaires.

**Transformation (Sur).** Le seigneur loup-garou peut prendre la forme d'un loup sanguinaire ou celle d'un hybride bipède.

**Compétences.** \* Sous forme de loup sanguinaire ou d'hybride, le seigneur loup-garou bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

**Possessions.** Chemise de mailles en mithral +2, écu +3, épée bâtarde +2, gantelets d'ogre, cape de résistance +2, arc long composite de maître (bonus de For de +4). Il s'agit d'un exemple de possessions. Tous les seigneurs loups-garous n'ont pas les mêmes.

Le seigneur loup-garou présenté page 179 est un guerrier humain de niveau 10. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 16, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 12.

## SANGLIER-GAROU SANGUINAIRE GÉANT DES COLLINES

Ce géant est couvert d'une courte fourrure hérissée et est pourvu de griffes acérées. Sur sa tête porcine apparaissent des défenses saillantes et des yeux rouges.

Sous leur forme de géant, la plupart des sangliers-garous sanguinaires ressemblent à des géants des collines. Cependant, ils sont légèrement plus trapus, et leurs poils et cheveux sont plus raides.

## Combat

Les sangliers-garous sanguinaires s'emportent facilement. En général, ils commencent le combat sous forme de géant des collines, puis adoptent la forme hybride pour profiter de l'incroyable force qu'elle confère. Ils aiment se servir des dons Science de la bousculade et Science de la destruction pour écarter leurs adversaires et briser leurs armes.

**Transmission de lycanthropie (Sur).** Tout humanoïde ou géant mordu par un sanglier-garou sanguinaire sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

**Empathie avec les sangliers (Ext).** Communication avec les sangliers et les sangliers sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les sangliers et les sangliers sanguinaires.

**Féroce (Ext).** Le sanglier-garou sanguinaire est un combattant tellement féroce qu'il continue à se battre sans le moindre malus même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

**Transformation (Sur).** Le sanglier-garou sanguinaire peut prendre la forme d'un sanglier sanguinaire ou d'un hybride.

Le sanglier-garou sanguinaire présenté page 180 est un géant des collines. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique normales d'un géant des collines.

## CRÉATION DE LYCANTHROPE

L'archétype « lycanthrope » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde ou géant (appelé ci-après le « personnage »). L'archétype peut être hérité

	Seigneur loup-garou, forme humaine	Seigneur loup-garou, forme animale (loup sanguinaire)	Seigneur loup-garou, forme hybride
	Humanoïde (humain, métamorphe)	Humanoïde (humain, métamorphe)	Humanoïde (humain, métamorphe)
	de taille M	de taille G	de taille G
Dés de vie :	10d10+20 plus 6d8+30 (132 pv)	10d10+20 plus 6d8+30 (132 pv)	10d10+20 plus 6d8+30 (132 pv)
Initiative :	+2	+4	+4
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	12 m (8 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	26 (+2 Dex, +3 naturelle, +6 chemise de mailles en mailles +2, +5 écu +3), contact 12, pris au dépourvu 24	19 (-1 taille, +4 Dex, +6 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15	19 (-1 taille, +4 Dex, +6 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte :	+14/+18	+14/+29	+14/+27
Attaque :	épée bâtarde +2 (+21 corps à corps, 1d10+8/17-20) ; ou arc long composite de maître [bonus de For +4] (+17 distance, 1d8+4/x3)	morsure (+25 corps à corps, 2d6+16/19-20)	griffes (+24 corps à corps, 1d6+11) ; ou épée bâtarde +2 (+27 corps à corps, 2d8+15/17-20)
Attaque à outrance :	épée bâtarde +2 (+21/+16/+11 corps à corps, 1d10+8/17-20) ; ou arc long composite de maître [bonus de For +4] (+17/+12/+7 distance, 1d8+4/x3)	morsure (+25 corps à corps, 2d6+16/19-20)	2 griffes (+24 corps à corps, 1d6+11) et morsure (+20 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; ou épée bâtarde +2 (+27/+22/+17 corps à corps, 2d8+15/17-20) et morsure (+20 corps à corps, 2d6+5/19-20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m / 1,50 m	3 m / 1,50 m	3 m / 3 m
Attaques spéciales :	—	croc-en-jambe, transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les loups, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les loups, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les loups, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +12, Vig +16, Vol +13	Réf +12, Vig +17, Vol +11	Réf +12, Vig +17, Vol +11
Caractéristiques :	For 18, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 12	For 32, Dex 18, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 12	For 32, Dex 18, Con 20, Int 10, Sag 12, Cha 12
Compétences :	Déplacement silencieux +8, Détection +13, Discrétion +6, Dressage +4, Perception auditive +9, Survie +5	Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +6, Dressage +4, Perception auditive +9, Survie +5*	Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +6, Dressage +4, Perception auditive +9, Survie +5*
Dons :	Arme de prédilection (épée bâtarde), Arme de prédilection (morsure), Armure naturelle supérieure, Attaque en puissance, Attaque naturelle supérieure (morsure), Attaques réflexes, Course, Discret, Enchaînement, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Pistage (S), Science du critique (épée bâtarde), Science du critique (morsure), Spécialisation martiale (épée bâtarde), Vigilance, Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple ou meute (1-2 seigneurs loups-garous, 2-4 loups-garous et 5-8 loups)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	14	14	14
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

(lycanthropes naturels) ou acquis (lycanthropes infectés). Devenir un lycanthrope revient en quelque sorte à se multiclasser en animal en gagnant les dés de vie correspondants.

**Taille et type.** Le type du personnage ne change pas, mais il acquiert le sous-type métamorphe. Le lycanthrope possède les caractéristiques d'un animal carnivore ou omnivore selon le type de ce dernier (appelé ci-après « animal »). Il peut s'agir d'un prédateur, d'un charognard ou d'un omnivore dont la taille est comprise entre moins une et plus une catégorie de celle du personnage (taille P, M ou G pour un personnage de taille M). Les lycanthropes ont la possibilité de prendre une forme hybride, combinant certains aspects du personnage et de l'animal. La taille de l'hybride est égale à celle du personnage ou de l'animal (choisir la plus grande).

Le lycanthrope profite des pouvoirs spéciaux du personnage ou de l'animal en plus de ceux qui sont décrits ci-dessous.

**Dés de vie et points de vie.** Somme de ceux du personnage et de l'animal. Pour calculer le total des points de vie, appliquez les modificateurs de Constitution propres à chaque forme. Par exemple, un homme du peuple de niveau 1, doté d'une Constitution de 11 en tant qu'humain, et de 15 en tant que loup, a 1d4 plus 2d8+4 points de vie.

**Vitesse de déplacement.** Comme le personnage ou l'animal, selon la forme choisie par le lycanthrope. Les hybrides exploitent la vitesse de déplacement de base du personnage.

**Classe d'armure.** Le bonus d'armure naturelle du personnage augmente de +2 sous toutes les formes. Sous forme hybride, il est égal au bonus d'armure naturelle de l'animal ou du personnage (choisir le plus élevé).

**Attaque de base/lutte.** Ajoutez le bonus de base à l'attaque de l'animal à celui du personnage. Le bonus de lutte du lycanthrope est égal à son bonus à l'attaque, sans oublier les modificateurs de For et de taille, selon la forme adoptée.

**Attaques.** Comme le personnage ou l'animal, selon la forme choisie. Sous forme hybride, le lycanthrope gagne deux attaques de griffes et une autre de morsure (il s'agit d'armes naturelles). Le montant des dégâts infligés dépend de la taille de l'hybride. Il peut mordre et attaquer à l'aide d'une arme, ou attaquer avec ses armes naturelles. Sa morsure est une attaque secondaire.

Taille de l'hybride	Griffes	Morsure
P	1d3	1d4
M	1d4	1d6
G	1d6	1d8
TG	2d4	2d6



	Sanglier-garou sanguinaire géant des collines, Forme de géant Géant (métamorphe) de taille G	Sanglier-garou sanguinaire géant des collines, Forme de sanglier-sanguinaire Géant (métamorphe) de taille G	Sanglier-garou sanguinaire géant des collines, Forme hybride Géant (métamorphe) de taille G
Dés de vie :	12d8+51 plus 7d8+49 (185 pv)	12d8+51 plus 7d8+49 (185 pv)	12d8+51 plus 7d8+49 (185 pv)
Initiative :	-1	-1	-1
Vitesse de déplacement :	9 m en armure de peau (6 cases); vitesse de base de 12 m	12 m (8 cases)	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	22 (-1 taille, -1 Dex, +11 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 22	16 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16	19 (-1 taille, -1 Dex, +11 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte :	+14/+25	+14/+33	+14/+33
Attaque :	massue (+21 corps à corps, 2d8+10); ou coup (+20 corps à corps, 1d4+7); ou rocher (+12 distance, 2d6+7)	défenses (+28 corps à corps, 1d8+22)	massue (+29 corps à corps, 2d8+22); ou griffes (+28 corps à corps, 1d6+15)
Attaque à outrance :	massue (+21/+16 corps à corps, 2d8+10); ou 2 coups (+20 corps à corps, 1d4+7); ou rocher (+12 distance, 2d6+7)	défenses (+28 corps à corps, 1d8+22)	massue (+29 corps à corps, 2d8+22) et défenses (+23 corps à corps, 1d8+7); ou 2 griffes (+28 corps à corps, 1d6+15) et défenses (+23 corps à corps, 1d8+7)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	3 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	jet de rochers	transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réception de rochers, transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +17, Vol +12	Réf +8, Vig +20, Vol +12	Réf +8, Vig +20, Vol +12
Caractéristiques :	For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 12, Cha 7	For 41, Dex 8, Con 25, Int 6, Sag 12, Cha 7	For 41, Dex 8, Con 25, Int 6, Sag 12, Cha 7
Compétences :	Détection +12, Escalade 10, Perception auditive +10, Saut +10	Détection +12, Escalade 18, Perception auditive +10, Saut +22	Détection +12, Escalade 18, Perception auditive +10, Saut +22
Dons :	Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Enchaînement, Endurance, Science de la bousculade, Science de la destruction, Vigilance (S), Volonté de fer (S)	comme la forme de géant	comme la forme de géant
Environnement :	collines tempérées	collines tempérées	collines tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, famille (3-4) ou groupe (2-4 plus 1-4 sangliers sanguinaires)	comme la forme de géant	comme la forme de géant
Facteur de puissance :	11	11	11
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+7	+7	+7

**Dégâts.** Comme le personnage ou l'animal, selon la forme choisie.

**Attaques spéciales.** Le lycanthrope conserve toutes les attaques spéciales du personnage ou de l'animal, selon la forme choisie. Dans le même temps, il gagne celle qui est décrite ci-dessous.

La forme hybride ne bénéficie pas des attaques spéciales de l'animal. Un lanceur de sorts est incapable de lancer le moindre effet affublé de composantes verbales, gestuelles ou matérielles sous forme animale (cela vaut également pour les sorts à composantes verbales sous forme hybride).

**Transmission de lycanthropie (Sur).** Tout humanoïde ou géant mordu par un lycanthrope sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie. Si la raie de la victime ne s'inscrit pas dans une fourchette d'une catégorie (en plus ou en moins) de celle du lycanthrope (par exemple, un géant des collines mordu par un rat-garou), elle ne contracte pas la maladie. Les lycanthropes infectés sont incapables de transmettre ce mal.

**Particularités.** Le lycanthrope conserve toutes les particularités du personnage et de l'animal. Il acquiert également les suivantes :

**Empathie lycanthropique (Ext).** Tout lycanthrope peut communiquer avec les animaux (sanguinaires ou non) de son espèce ; il sait également ce qu'ils ressentent. Cela lui confère un bonus racial de +4 aux tests visant à influencer l'attitude de ces animaux, tout en lui permettant de communiquer des concepts simples (« fuis », « attaque », « ami », « ennemi », etc.) à ceux qui se montrent amicaux envers lui.

**Odorat (Ext).** Un lycanthrope dispose du pouvoir d'odorat sous toutes les formes.

**Réduction des dégâts (Ext).** Sous forme animale ou hybride, un lycanthrope infecté bénéficie d'une réduction des dégâts (5/argent). De son côté, un

lycanthrope naturel sous forme animale ou hybride bénéficie d'une réduction des dégâts (10/argent).

**Transformation (Sur).** Tout lycanthrope peut se transformer en animal comme s'il employait le sort *métamorphose* (son équipement ne se transforme pas avec lui, la transformation ne lui restitue aucun point de vie et il ne peut adopter que sa forme animale). Il ajoute alors les modificateurs aux valeurs de caractéristique de l'animal à ses propres valeurs de caractéristique. Il peut également prendre une forme hybride, celle d'une créature bipède dotée de main préhensibles et aux traits animaux.

La transformation en forme animale ou hybride constitue une action simple. Un lycanthrope mort reprend automatiquement son apparence humaine, mais cela ne le ramène pas à la vie pour autant. Par contre, les membres tranchés restent sous forme animale. Pour les lycanthropes infectés, cette faculté de transformation est parfois difficile à contrôler (voir *La lycanthropie en tant que maladie*, plus loin). Par contre, les lycanthropes naturels la contrôlent parfaitement.

**Vision nocturne (Ext).** Un lycanthrope dispose de la vision nocturne sous toutes les formes.

**Bonus de base aux sauvegardes.** Ajoutez les bonus de base aux sauvegardes de l'animal à ceux du personnage.

**Caractéristiques.** Tous les lycanthropes bénéficient de +2 en Sagesse. Sous forme animale ou hybride, les caractéristiques physiques s'améliorent en fonction de l'espèce de lycanthrope, comme indiqué dans la table ci-dessous. Ces ajustements sont égaux aux valeurs de caractéristique normales de l'animal, -10 ou -11. Par exemple, un crocodile-garou (For 19, Dex 12, Con 17) bénéficiera de +8 en For, +2 en Dex et +6 en Con sous forme de crocodile. Sous forme hybride, le lycanthrope modifie ses valeurs de caractéristique de la même façon.

Enfin, la créature peut bénéficier d'une autre augmentation de caractéristique grâce à ses dés de vie supplémentaires.

**Compétences.** Un lycanthrope gagne un nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, 1 minimum) par dé de vie de forme animale, comme s'il s'était multiclassé en cet animal (par contre, il ne s'agit pas d'un premier DV et il ne bénéficie pas de quatre fois le nombre de points de compétence). Toutes les compétences qui apparaissent dans la description de l'animal sont des compétences de classe pour le lycanthrope. Quelle que soit sa forme, il bénéficie également des bonus de compétence raciaux du personnage et de l'animal. Cependant, les bonus de compétence soumis à condition, comme le bonus de camouflage du tigre-garou aux tests de Discrétion, ne s'applique que sous la forme associée.

**Dons.** Ajoutez les dons de l'animal à ceux du personnage. Si le lycanthrope a deux fois le même don, il ne tire avantage du deuxième que s'il s'agit d'un don qu'on peut choisir plusieurs fois (reportez-vous alors à la description de ce don). Du coup, il risque d'avoir plus de dons que ses dés de vie ne devraient normalement lui en autoriser. Dans ce cas, les dons additionnels sont notés comme des dons supplémentaires.

Il est possible qu'un lycanthrope ne satisfasse pas aux conditions d'un don sous forme humanoïde. Dans ce cas, il le possède mais ne peut pas s'en servir sous cette forme. Tous les lycanthropes reçoivent Volonté de fer en qualité de son supplémentaire.

**Environnement.** Comme le personnage ou l'animal.

**Organisation sociale.** Solitaire ou couple, parfois famille (2-4), meute (6-10) ou groupe (famille plus animaux de la même espèce).

**Facteur de puissance.** Selon le niveau de classe ou le personnage, modifié selon les DV de l'animal : 1 DV ou 2 DV, +2 ; 3 DV à 5 DV, +3 ; 6 DV à 10 DV, +4 ; 11 DV à 20 DV, +5 ; 21 DV ou plus, +6.

**Trésor.** Normal.

**Alignement.** Au choix. Les nobles créatures comme les ours, les aigles et les lions produisent généralement des lycanthropes bons. Les créatures sinistres comme les rats, les serpents et les loups donnent des lycanthropes mauvais. Cela illustre la façon dont on voit ces animaux, pas leurs qualités intrinsèques. Le MD peut également attribuer l'alignement de la forme animale.

**Évolution possible.** Par une classe de personnage.

**Ajustement de niveau.** Comme le personnage +2 (infecté) ou +3 (naturel). En outre, on augmente le niveau de personnage d'un lycanthrope d'un nombre égal aux dés de vie raciaux de l'animal.

## LYCANTHROPES COURANTS

Nom	Forme animale	Modificateurs de caractéristique animal ou hybride	Alignement préféré
Loup-garou	Loup	For +2, Dex +4, Con +4	Chaotique mauvais
Ours-garou	Ours brun	For +16, Dex +2, Con +8	Loyal bon
Rat-garou	Rat sanguinaire	Dex +6, Con +2	Chaotique mauvais
Sanglier-garou	Sanglier	For +4, Con +6	Neutre
Sanglier-garou sanguinaire	Sanglier sanguinaire	For +16, Con +6	Neutre
Tigre-garou	Tigre	For +12, Dex +4, Con +6	Neutre

## LA LYCANTHROPIE EN TANT QUE MALADIE

Quand un personnage contracte la lycanthropie en étant mordu par un lycanthrope (voir ci-dessus), aucun symptôme n'apparaît avant la pleine lune suivante. À ce moment, le personnage infecté prend involontairement sa forme animale et devient une bête affamée oubliant jusqu'à sa propre identité (il devient temporairement un PNJ placé sous le contrôle du MD). Il reste sous cette forme jusqu'à l'aube, en prenant l'alignement correspondant à l'espèce de lycanthrope.

Durant ce premier épisode, les actions du personnage sont dictées par l'alignement de sa forme animale. Les lycanthropes bons évitent les communautés, voyageurs et environnements non naturels, s'enfonçant alors dans les contrées sauvages. Ils chassent des proies propres à leur espèce, en prenant soin de ne pas attaquer les créatures intelligentes d'alignement bon ou neutre. Les lycanthropes mauvais cherchent à tuer autant de créatures intelligentes que possible, massacrant le plus souvent jusqu'à leur famille et

leurs amis. Ils se rendent généralement là où ce type de victimes est répandu. Les lycanthropes neutres cherchent les régions reculées et évitent la civilisation, mais il leur arrive de s'en prendre aux voyageurs évoluant en petits groupes. Cependant, ce genre d'attaque est motivé par la faim et une férocité naturelle, pas par la malice. Quoi qu'il en soit, le personnage ne se souvient ensuite de rien, sauf s'il réussit un test de Sagesse (DD 15), auquel cas il prend conscience de sa condition de lycanthrope.

Par la suite, le personnage risque de se transformer involontairement chaque fois que la pleine lune se lève, mais aussi quand il subit des blessures au combat. Dans ce cas, il se sent pris d'une violente colère, et seul un test de Contrôle de forme (voir page 303) réussi lui permet d'empêcher la métamorphose. Un personnage joueur qui n'est pas conscient de sa condition de lycanthrope devient temporairement un PNJ placé sous le contrôle du MD lors de ses transformations involontaires. Il agit tel que cela est décrit ci-dessus, selon l'alignement de sa forme animale.

Un personnage qui est conscient de sa condition conserve son identité et ne perd pas le contrôle de ses actes en cas de transformation. Cependant, chaque fois qu'il adopte sa forme animale, il doit réussir un jet de Volonté (DD 15 + nombre de fois où il a pris cette forme) ou être à jamais affublé de l'alignement de celle-ci, sous toutes ses formes. Un lycanthrope mauvais qui est conscient de ses actes sous forme animale n'est pas obligé de tuer aveuglément, mais cela ne l'empêche pas d'apprécier les bains de sang. Du reste, il cherchera certainement à massacrer des êtres intelligents, de sa propre race de préférence.

Dès lors que le personnage est conscient du mal qui le ronge, il peut volontairement adopter sa forme animale ou hybride (voir la page 303 pour le DD du test de Contrôle de forme). La tentative se fait au prix d'une action simple et on peut la répéter chaque round. Ce type de changement volontaire confère sur-le-champ et à jamais l'alignement propre au lycanthrope.

## Changement de forme

On change de forme au prix d'une action simple. Si la transformation est involontaire, elle a lieu au tour suivant l'apparition du facteur déclencheur. Une transformation involontaire en forme animale ou hybride détruit les vêtements et l'armure du personnage (ainsi que les objets portés) si la nouvelle forme est plus imposante que l'ancienne ; les objets tenus en main tombent simplement au sol. Il est possible de se débarrasser rapidement de ses habits en cours de métamorphose, mais pas de l'armure. Une armure magique résiste au choc si elle réussit un jet de Vigueur (DD 15). Un personnage infecté qui n'est pas au courant de sa condition reste sous forme animale jusqu'à l'aube suivante. S'il est conscient de son état (voir ci-dessus), il peut essayer de se retransformer en humanoïde suite à une transformation (volontaire ou non) via un test de Contrôle de forme. En cas d'échec, il reste sous forme animale (ou hybride) jusqu'à l'aube suivante.

## Guérison de la lycanthropie

Un personnage infecté mâchant quelques feuilles de belladone (ou d'aconit) moins de 1 heure après avoir été blessé par un lycanthrope a droit à un jet de Vigueur (DD 20) pour empêcher le mal de s'installer. Si la plante est administrée par un guérisseur, utilisez le nombre le plus favorable entre le bonus de celui qui l'aide. Quelle que soit la quantité de belladone qu'il ingère, le personnage n'a droit qu'à une seule chance. La plante doit être raisonnablement fraîche (cueillie depuis moins d'une semaine).

Cependant, fraîche ou non, la belladone est toxique. Le personnage doit réussir un test de Vigueur (DD 13) ou subir un affaiblissement temporaire de 16 points de Force. Une minute plus tard, il doit réussir un second jet de Vigueur (DD 13) ou subir un nouvel affaiblissement temporaire de Force, mais de 2d6 points.

Les sorts guérison des maladies ou guérison suprême soignent également la lycanthropie, pour peu qu'ils soient lancés par un prêtre de niveau 12 ou plus et que le sujet en bénéficie dans les trois jours suivant l'infection.

Un autre moyen de contrer la lycanthropie consiste à jeter délivrance des malédictions ou annulation d'enchantement sur le personnage lors d'un des trois jours de pleine lune. Une fois le sort lancé, le personnage infecté doit réussir un jet de Volonté (DD 20), le jeteur de sorts sachant automatiquement si sa tentative a été couronnée de succès. En cas d'échec, il ne reste plus



qu'à recommencer. Il n'est pas rare que le sujet soit ligoté ou enfermé dans une cage jusqu'à ce que le prêtre parvienne à le soigner.

Seuls les lycanthropes infectés peuvent être soignés ; chez ceux qui l'acquiescent à la naissance, la lycanthropie est permanente.

## PERSONNAGES LYCANTHROPES

Comme la plupart des lycanthropes vivent dans les grands espaces, ils deviennent souvent barbares ou rôdeurs, à l'exception des rars-garous, qui sont majoritairement roubards. Le fait de devenir lycanthrope ne change, en rien la classe de prédilection du personnage. Par contre, son alignement peut s'en trouver modifié (voir ci-dessus). Ce changement d'alignement peut expliquer que certaines classes de personnage perdent leurs aptitudes et pouvoirs, comme expliqué dans le Chapitre 3 du Manuel des Joueurs.

Voici les traits raciaux des personnages lycanthropes :

- +2 en Sagesse. Les caractéristiques physiques augmentent selon les modificateurs de la forme animale lorsque le lycanthrope passe de ■ forme humanoïde à une autre.
- Taille identique à celle du personnage ou de l'animal.
- Vision nocturne sous toutes les formes.
- Odorat sous toutes les formes.
- Dés de vie raciaux. Un lycanthrope ajoute les dés de vie de sa forme animale aux dés de vie découlant de ■ race, de son niveau ■ de sa classe. Ces dés de vie supplémentaires modifient en conséquence le bonus de base à l'attaque et les bonus aux sauvegardes de la créature.
- Compétences raciales.

Un lycanthrope ajoute des points de compétence découlant de ses dés de vie d'animal, comme s'il était multiclassé en ce type d'animal. Il gagne un nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie de forme animale. Les compétences qui apparaissent dans la description de l'animal sont traitées comme des compétences de classe. Le nombre maximal de degrés de maîtrise est égal aux dés de vie de la forme animale + ses dés de vie raciaux (le cas échéant) + ses niveaux de classe + 3. Les ajustements de compétence raciaux de la race de base et de la forme animale du lycanthrope (ce qui n'inclut pas les ajustements particuliers) sont ajoutés à ses modificateurs de compétence, quelle que soit la forme adoptée.

- Dons raciaux. Ajoutez les dés de vie de l'animal à ceux du personnage pour déterminer le nombre de dons qu'il possède. Tous les lycanthropes bénéficient de Volonté de fer en qualité de don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +2 sous toutes les formes.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Transmission de lycanthropie (sous forme animale ou hybride uniquement).
- Particularités (voir ci-dessus). Empathie lycanthropique, transformation.
- Lycanthrope infecté. Réduction des dégâts (5/argent), sous forme animale ou hybride uniquement.
- Lycanthrope naturel. Réduction des dégâts (10/argent), sous forme animale ou hybride uniquement.
- Langues. D'office : comme le personnage.
- Classe de prédilection. Comme le personnage.
- Ajustement de niveau. Comme le personnage +2 (infecté) ou +3 (naturel).

Magmatique



## MAGMATIQUE

Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille P

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +1/-1

Attaque : contact brûlant (+4 contact au corps à corps, 1d8 feu plus combustion) ; ou coup (+4 corps à corps, 1d3+3 plus combustion)

Attaque à outrance : contact brûlant (+4 contact au corps à corps, 1d8 feu plus combustion) ; ou coup (+4 corps à corps, 1d3+3 plus combustion)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de feu, combustion

Particularités : élémentaire, fusion des armes, immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid.

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +0

Caractéristiques : For 15, Dex 11, Con 13, Int 8, Sag 10, Cha 10

Compétences : Détection +3, Escalade +4

Dons : Vigueur surhumaine

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-10)

Facteur de puissance : 3

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (inflammables uniquement), objets normaux (inflammables uniquement)

Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : 3-4 DV (taille P), 5-6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Cet humanoïde incandescent ressemble à un humain et paraît avoir été façonné à partir de lave en fusion. Il dégage autant de chaleur qu'un feu de joie ■ son visage affiche un sourire allègre, presque malicieux

Le magmatique est une petite créature de forme humaine originaire du plan élémentaire du Feu. Il dégage une chaleur intense et est continuellement environné de flammes.

Bien que pas vraiment malfaisant, il est extrêmement malicieux. Il aime mettre le feu à tout ce qui brûle ; peut-être n'est-il pas assez intelligent pour comprendre que les flammes qu'il aime tant sont mortelles pour la plupart des autres êtres vivants.

Il mesure 1,20 mètre pour un poids de 200 kilos.

Le magmatique parle l'igné.

## COMBAT

Le magmatique est un redoutable adversaire malgré sa petite taille. Son contact est terrible pour quiconque est vulnérable au feu. Par contre, il en est réduit à attaquer à mains nues les créatures immunisées contre cet élément. Couard dans l'âme, le magmatique s'enfuit dès qu'il est blessé, mais le plus souvent, il se replie juste assez pour tendre une embuscade à ses adversaires et se venger d'eux sans attendre.

Les armes naturelles du magmatique sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

**Aura de feu (Ext).** Quiconque se trouve dans un rayon de 6 mètres du magmatique doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas subir 1d6 points de dégâts par round causés par l'intense chaleur qu'il dégage. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Combustion (Ext).** Toute créature touchée par un magmatique doit réussir un jet de Réflexes (DD 12) pour éviter que ses vêtements ne s'enflamment ou que son armure ne devienne brûlante. Dans les deux cas, elle subit 1d8 points de dégâts de feu supplémentaires par round, pendant 1d4+2 rounds après l'attaque. Le magmatique peut mettre le feu à tous les objets combustibles d'un simple contact. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Fusion des armes (Ext).** Toute arme métallique touchant un magmatique doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas fondre dans l'instant. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## MANTE OBSCURE

Créature magique de taille P

Dés de vie : 1d10+1 (6 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 9 m (médiocre)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : coup (+5 corps à corps, 1d4+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : constriction (1d4+4), étreinte, ténèbres

Particularités : vision aveugle (27 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +0

Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 13, Int 2, Sag 10, Cha 10

Compétences : Détection +5°, Discrétion +10, Perception auditive +5°

Dons : Science de l'initiative

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-9) ou nuée (6-15)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 2-3 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

La stalactite au-dessus de vous paraît se briser, mais devient en fait une créature ressemblant à un calmar ou une pieuvre et dont la peau a l'apparence de la pierre. Elle flotte vers le sol grâce à une membrane reliant ses membres.

La mante obscure vit accrochée au plafond des cavernes, attendant le passage de proies. Sa faculté à créer les ténèbres magiques en fait un adversaire redoutable.

Elle se pend au plafond par un « pied » musclé situé au sommet de sa tête. Il peut, au choix, prendre l'aspect d'une stalactite (en regroupant ses tentacules sous lui) ou d'une masse rocheuse (en les étendant pour que la membrane cache le reste de son corps). Sa carapace et sa peau ont généralement la teinte du calcaire, mais la mante obscure peut changer de couleur pour prendre l'aspect de la pierre de son choix.

Certains érudits pensent que la mante obscure aurait atteint son stade d'évolution actuel depuis très peu de temps. Elle descendrait d'un prédateur souterrain bien moins dangereux qu'elle. Une mante obscure fait environ 1,20 mètre de long de l'extrémité d'un tentacule au sommet de sa tête. Elle pèse environ 15 kg.

## COMBAT

La mante obscure se laisse tomber sur sa proie et resserre ses tentacules autour de sa tête. Une fois fixée, elle serre pour étouffer sa victime. Quand



Mante obscure

elle rate son attaque initiale, elle repart vers les hauteurs pour attaquer de nouveau, si son adversaire lui en laisse l'occasion.

**Constriction (Ext).** La mante obscure inflige 1d4+4 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé contre sa proie.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la mante obscure doit réussir une attaque de coup contre une créature de taille G ou moins. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Ténèbres (Sur).** Une fois par jour, la mante obscure peut créer une zone d'obscurité équivalente au sort *ténèbres* (niveau 5 de lanceur de sorts). Le plus souvent, elle fait appel à ce pouvoir juste avant d'attaquer.

**Vision aveugle (Ext).** Ce monstre « voit » en émettant des sons à haute fréquence, inaudibles pour la quasi-totalité des créatures, qui lui permettent de repérer objets et êtres vivants distants de 27 mètres ou moins. Un sort de type *silence* annule ce pouvoir et le rend aveugle.

**Compétences.** La couleur de peau variable de la mante obscure lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion. Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Ce bonus disparaît si la vision aveugle de la mante obscure est neutralisée.

## MANTELEUR

Abermentation de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +3 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16

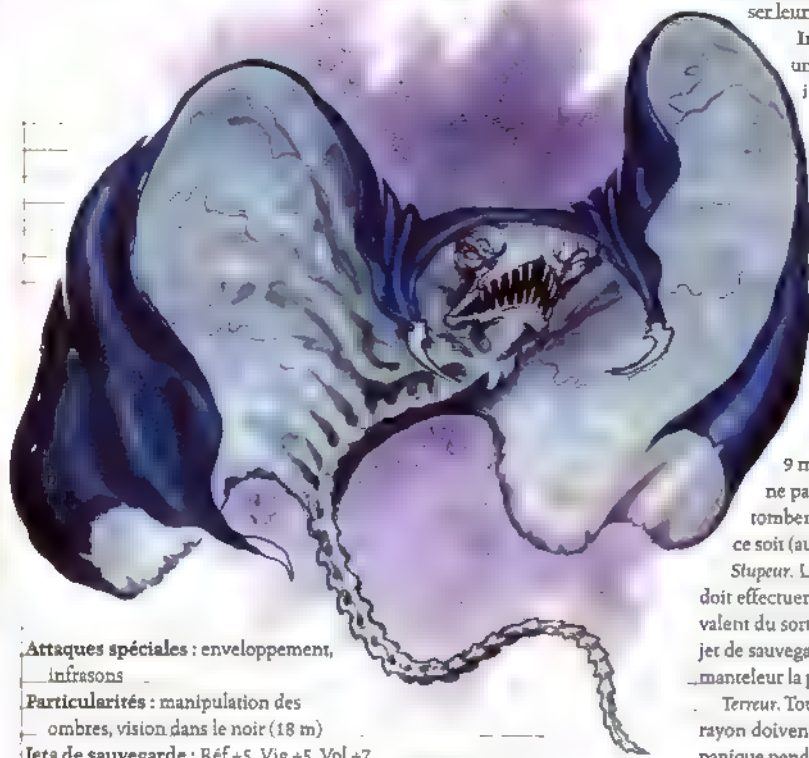
Attaque de base/lutte : +4/+13

Attaque : queue (+8 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : queue (+8 corps à corps, 1d6+5), morsure (+3 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (1,50 m avec sa morsure)





**Attaques spéciales :** enveloppement, infrasons  
**Particularités :** manipulation des ombres, vision dans le noir (18 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +7  
**Caractéristiques :** For 21, Dex 16, Con 17, Int 14, Sag 15, Cha 15  
**Compétences :** Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +8, Perception auditive +13  
**Dons :** Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance  
**Environnement :** souterrains  
**Organisation sociale :** solitaire, groupe (3-6) ou nuée (7-12)  
**Facteur de puissance :** 5  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** généralement chaotique neutre  
**Évolution possible :** 7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** —

Un long manteau noir est accroché au mur de la caverne. Soudainement, il se détache et une brise l'emporte à travers la cave, puis il s'ouvre et les pans du manteau deviennent des ailes ténébreuses tandis qu'une queue osseuse fouette l'air. Il vole vers vous, dévoilant un corps qui évoque une raie manta dotée d'une gueule affamée et d'yeux rougeâtres perçant les ténèbres.

Le manteleur est un monstre étrange vivant dans l'obscurité des entrailles de la terre. Il tue les intrus sans le moindre remords, prenant juste le temps de leur faire subir les pires souffrances avant de les achever.

Quand il se repose ou attend une proie, il est impossible de le différencier d'une grande cape ou d'un manteau noir tout simple (ses deux griffes ont l'air d'attaches en ivoire). Sa véritable nature n'apparaît que quand il se déplie.

Tout le monde ignore ce qui intéresse le manteleur et quels sont ses objectifs. S'il ne fait aucun doute qu'il est intelligent, son esprit fonctionne de façon si étrange qu'aucun humain n'est jamais parvenu à entrer en contact avec un de ces monstres.

Le manteleur a une envergure de près de 2,50 mètres et pèse environ 50 kg.

Les manteleurs parlent le commun des Profondeurs.

## COMBAT

Généralement, le manteleur reste immobile jusqu'à ce qu'une proie se présente. Contre un adversaire unique, il utilise son attaque d'enveloppement. Si ses ennemis sont plus nombreux, il se bat à coups de queue en

modulant divers sons et en utilisant son pouvoir de manipulation des ombres, puis il enveloppe un survivant. Plusieurs manteleurs attaquant ensemble se répartissent les actions, un ou deux restant en arrière pour utiliser leurs pouvoirs spéciaux tandis que les autres combattent au contact.

**Infrasons (Ext).** Au lieu de mordre, le manteleur peut émettre un son subliminal d'intensité variable. En modulant sa fréquence, il peut produire jusqu'à quatre effets distincts. Tous les autres manteleurs sont immunisés contre ces attaques mentales et de son. Sauf indication contraire, toute créature réussissant son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par les infrasons émis par ce manteleur pendant une journée entière. Tous les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Malaise.** Toutes les créatures comprises dans une étendue de 24 mètres de rayon subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts. Si elles entendent ce son pendant 6 rounds d'affilée, elles doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas perdre leurs moyens, auquel cas elles sont incapables de combattre ou même de se défendre tant que le manteleur émet ce son.

**Nausée.** Toutes les créatures se trouvant dans un cône de 9 mètres de long doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas être prises de violentes nausées. Terriblement affaiblies, elles tombent au sol et sont incapables de se défendre ou de faire quoi que ce soit (aucune action) pendant 1d4+1 rounds.

**Stupeur.** Une créature unique située à 9 mètres ou moins du manteleur doit effectuer un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort immobilisation de personne pendant 5 rounds. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, la créature doit en jouer un autre chaque fois que le manteleur la prend pour cible avec ce pouvoir.

**Terreur.** Toutes les créatures comprises dans une étendue de 9 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être prises de panique pendant 2 rounds.

**Enveloppement (Ext).** Le manteleur peut refermer les pans de son corps sur une créature de taille M ou moins par une action simple. Il doit alors tenter d'engager une lutte, mais cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si le monstre remporte le test opposé de lutte, il agrippe la proie et peut mordre avec un bonus de +4 au jet d'attaque. Dans le même temps, il peut continuer de se servir de sa queue contre ses autres adversaires.

Une fois que le manteleur s'est refermé sur une créature, toute attaque qui le touche voit ses dégâts divisés en deux : une moitié affecte le monstre, et l'autre sa proie sans défense.

**Manipulation des ombres (Sur).** Le manteleur peut manipuler les ombres. Ce pouvoir, qui n'est utile que dans les endroits ombragés, peut avoir trois effets possibles.

**Images dansantes.** Reproduit l'effet du sort image miroir (niveau 6 de lanceur de sorts).

**Image silencieuse.** Reproduit l'effet du sort du même nom (DD 15, niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Obscurcissement.** La diminution de luminosité confère un camouflage au manteleur (20% de risque de rater) pendant 1d4 rounds.

## MANTICORE

Créature magique de taille G

Dés de vie : 6d10+24 (57 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (déplorable)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) ; ou 6 piquants (+8 distance, 1d8+2/19-20)

Attaque à outrance : 2 griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) et morsure (+8 corps à corps, 1d8+2) ; ou 6 piquants (+8 distance, 1d8+2/19-20)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

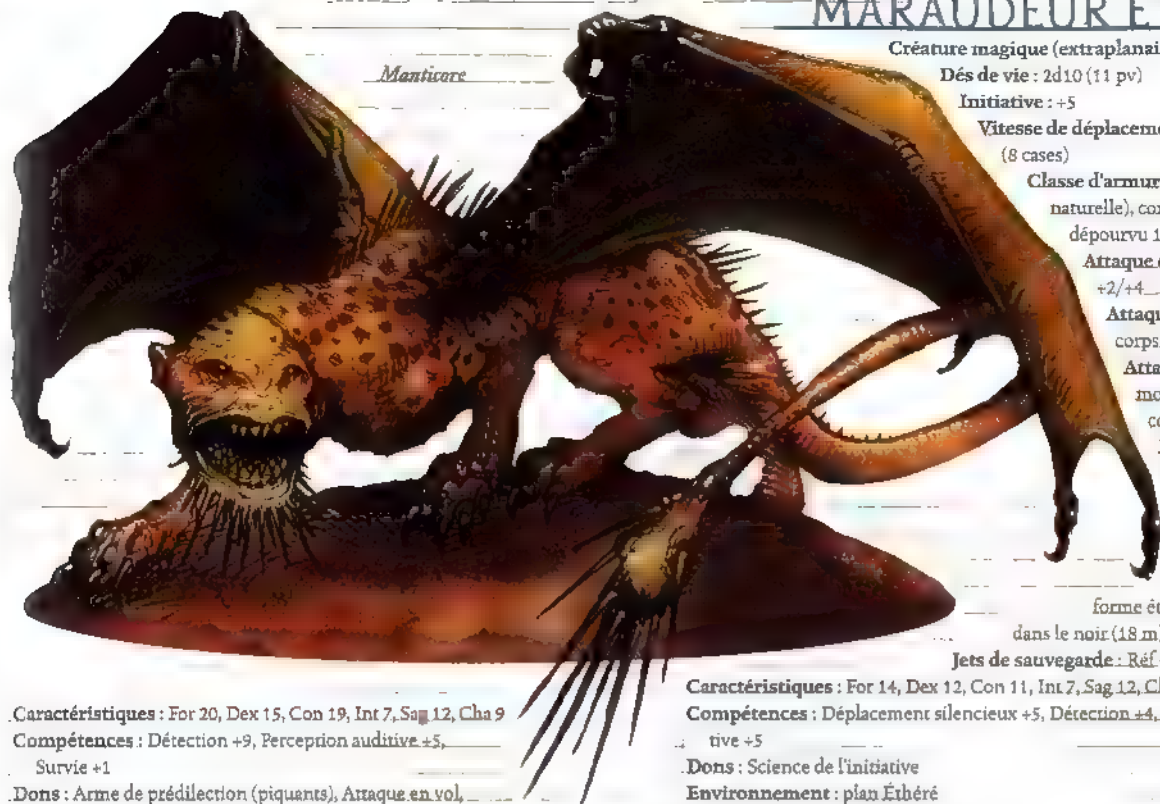
Attaques spéciales : piquants

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +3

# MARAUDEUR ÉTHÉRÉ

Manticore



Créature magique (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m  
(8 cases)

Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : forme éthérée, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 11, Int 7, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +4, Perception auditive +5

Dons : Science de l'initiative

Environnement : plan Éthéré

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 19, Int 7, Sag 12, Cha 9

Compétences : Détection +9, Perception auditive +5,

Survie +1

Dons : Arme de prédilection (piquants), Attaque en vol, Attaques multiples, Pistage (S)

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3-6)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 7-16 DV (taille G), 17-18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Cette créature est un monstre dans tous les sens du terme. Elle a une tête vaguement humanoïde, un corps de lion et des ailes de dragon. Son dos est hérissé d'une rangée de pointes incurvées, et une longue queue est recouverte de piquants.

La manticore est une créature abominable qui adore dévorer ses victimes encore vivantes. Extrêmement rusée, elle est des plus maléfiques. Elle peut être un redoutable adversaire ou un allié de poids.

Elle fait 3 mètres de long pour 500 kilos environ.

La manticore parle le commun.

La créature ressemble à un lézard dinosaure bipède, dont l'équilibre est assuré par une longue queue flexible. Mais le plus déroutant à son sujet, c'est son absence de tête : son cou débouche sur une gueule béante garnie de dents noires et de trois mandibules de même couleur. Trois petits yeux rouges sont disposés entre les mandibules.



Maraudeur éthéré

Illustration de la manticore de C. Aréano  
Illustration du maraudeur éthéré de D. Despin

## COMBAT

La manticore commence la quasi-totalité des affrontements par une volée de piquants. En extérieur, elle utilise souvent ses ailes puissantes pour rester hors de portée des coups.

**Piquants (Ext).** En fouettant l'air avec sa queue, la manticore en libère six piquants (action simple, un jet d'attaque par piquant). Cette attaque a une portée de 54 mètres, sans facteur de portée. Toutes les cibles doivent se trouver dans un même rayon de 9 mètres. La manticore peut lancer jusqu'à 24 piquants par jour.

**Compétences.** La manticore bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.



Le maraudeur éthéré est un prédateur agressif, capable de quitter presque instantanément le plan Éthéré pour attaquer dans le plan Matériel.

Il réside et chasse dans le plan Éthéré. On ne sait trop comment il vit, car personne n'a pu l'observer suffisamment longtemps dans son environnement naturel pour en tirer des conclusions. ■ ses incursions dans le plan Matériel durent juste assez longtemps pour attaquer. On pense toutefois qu'il n'a ni société ni culture et que ses actions sont uniquement motivées par l'instinct de survie.

Sa peau va du bleu vif au violet foncé. Un maraudeur éthéré mesure 1,20 mètre de haut et jusqu'à 2,10 mètres de long. Il pèse environ 100 kg.

Il ne parle aucun langage connu. Les créatures ayant survécu à ses assauts dans le plan Matériel prétendent toutefois qu'il émet une étrange plainte aiguë dont le timbre varie en fonction de sa vitesse de déplacement et de son état de santé.

## COMBAT

Une fois que le maraudeur éthéré repère une proie, il passe brusquement dans le plan Matériel et attaque, dans l'espoir de la prendre au dépourvu. Dès qu'il a mordu, il repart dans le plan Éthéré pour mieux revenir quelques instants plus tard. S'il est gravement blessé, il s'enfuit dans son plan natal plutôt que de poursuivre le combat.

**Forme éthérée (Sur).** Ce monstre peut passer du plan Éthéré au plan Matériel par une action libre, puis retourner dans le plan Éthéré par une action de mouvement. Ces détails exceptés, ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 15 de lanceur de sorts).

**Compétences.** Le maraudeur éthéré bénéficie d'un bonus racial de +2 sur les tests de Détection, de Discrétion et de Perception auditive.

## MÉDUSE

**Humanoïde monstrueux de taille M**

Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +6/+6

Attaque : arc court (+8 distance, 1d6/x3) ; ou dague (+8 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou serpents (+8 corps à corps, 1d4 plus venin).

Attaque à outrance : arc court (+8/+3 distance, 1d6/x3) ; ou dague (+8/+3 corps à corps, 1d4/19-20) et serpents (+3 corps à corps, 1d4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard pétrifiant, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 13, Cha 15

Compétences : Bluff +9, Déguisement +2 (+11 pour tenir un rôle),

Déplacement silencieux +8, Détection +8, Diplomatie +4,

Intimidation +4

Dons : Attaque en finesse, Tir à bout portant, Tir de précision

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —



A distance, cette créature revêt l'apparence d'une humaine bien proportionnée. De près, la véritable nature de cette créature devient évidente. Son visage difforme est coiffé d'une nuée de serpents sifflants en guise de cheveux et ses yeux luisent d'un éclat rouge sombre. Son corps est couvert d'écailles brunes.

La méduse est une créature haïssable et repoussante, capable de pétrifier les êtres vivants d'un seul regard. Elle apprécie l'argent, les bijoux et les objets d'art, à tel point qu'elle cherche toujours à en acquérir davantage.

Au-delà de 9 mètres, il est impossible de faire la différence entre une méduse et une humaine (la supercherie peut même durer plus longtemps si elle cache son visage). Consciente de ses atouts, elle porte souvent des vêtements mettant sa silhouette en valeur, tout en voilant son visage.

Les méduses sont présentes sous toutes les latitudes. Certaines résident dans les grandes villes, auquel cas elles se joignent au milieu du crime pour mieux acquérir les trésors qu'elles désirent tant. Quelques-unes ont même constitué des organisations de voleurs ou de contrebandiers.

La méduse mesure entre 1,50 mètre et 1,80 mètre et pèse le même poids qu'un humain.

Elle parle le commun.

## COMBAT

La méduse dissimule sa vraie nature tant que sa cible n'est pas à portée de son regard pétrifiant. Pour ce faire, elle n'hésite pas à user de subterfuges et de persuasion pour faire croire à sa victime qu'il n'y a pas le moindre danger. Elle utilise ses armes pour combattre ceux qui résistent à son regard, les serpents venimeux de sa tête tentant de mordre tous ses adversaires adjacents.

**Regard pétrifiant (Sur).** Pétrification permanente, 9 mètres, jet de Vigueur annule (DD 15). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 14), effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force ; effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## MÉPHITE

Les méphites sont de petits Extérieurs originaires des plans élémentaires et constitués à partir de l'un des quatre éléments de base. Ils sont plus curieux que malfaisants, encore que leur nature puisse varier en fonction de leur élément d'origine.

Tous prennent la forme de petits êtres ailés aux traits plus ou moins humanoïdes. On les appelle parfois diabolotins en raison de leur apparence, mais leur nature élémentaire est manifeste au premier regard.

## COMBAT

Tous les méphites se battent à l'aide de leurs griffes et de leur morsure ou de leur souffle, dont l'effet varie de l'un à l'autre.

Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pource qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

**Convocation de méphite (Mag).** Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** Les méphites possèdent un ou plusieurs pouvoirs magiques (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). Voir la description de chacun pour plus de détails.

**Souffle (Sur).** Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Voir la description de chacun pour plus de détails.

**Guérison accélérée (Ext).** Tous les méphites récupèrent 2 points de vie par round, à condition qu'ils soient toujours en vie et que certaines conditions soient remplies. Voir la description de chacun pour plus de détails.

## GROUPES ET NUÉES DE MÉPHITES

Il arrive que des méphites de types compatibles (par exemple, aqueux, gelé, et vaseux) se regroupent dans des lieux qu'ils trouvent confortables.

## MÉPHITE AÉRIEN

**Extérieur (Air, extraplanaire) de taille P.**

**Dés de vie :** 3d8 (13 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 18 m (parfaite)

**Classe d'armure :** 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +3/-1

**Attaque :** griffes (+4 corps à corps, 1d3)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle

**Particularités :** guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques :** For 10, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

**Compétences :** Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6

**Dons :** Esquive, Science de l'initiative

**Environnement :** plan élémentaire de l'Air

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** +3 (compagnon d'armes)

*Cette créature ailée ressemble à un petit humain vaporeux de couleur blanche doté de deux minuscules cyclones en guise de jambes.*

Le méphite aérien est originaire du plan élémentaire de l'Air.

Haut de 1,20 mètre, il pèse à peine 500 grammes.

Le méphite aérien parle le commun et l'aérien.

## Combat

**Pouvoirs magiques.** Une fois par heure, le méphite aérien peut s'entourer de vapeur, ce qui produit l'effet du sort *fou* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également déclencher une *bourrasque* (DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Souffle (Sur).** Cône de poussière et de sable, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts).

**Guérison accélérée (Ext).** Le méphite aérien ne récupère des points de vie que s'il est exposé à un courant d'air, si infime soit-il (vent, effet d'un sort, ou même battements d'ailes du méphite).

## MÉPHITE AQUEUX

**Extérieur (Eau, extraplanaire) de taille P**

**Dés de vie :** 3d8+6 (19 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne), nage 9 m

**Classe d'armure :** 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +3/+1

**Attaque :** griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle

**Particularités :** guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +4, Vol +3

**Caractéristiques :** For 14, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

**Compétences :** Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +6, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +10, Évasion +6, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Natation +10, Perception auditive +6

**Dons :** Attaque en puissance, Robustesse

**Environnement :** plan élémentaire de l'Eau

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** +3 (compagnon d'armes)

*Cette créature ressemble à un croisement entre un humanoïde et un poisson : son corps est couvert d'écaillés et ses yeux sont noirs et globuleux.*

Le méphite aqueux est originaire du plan élémentaire de l'Eau.

C'est une créature enjouée dont le sens de l'humour porte vite sur les nerfs de ceux qui l'entourent. Il mesure environ 1,20 mètre pour un poids de 15 kilos.

Le méphite aqueux parle le commun et l'aquatique.

## Combat

**Pouvoirs magiques.** Une fois par heure, le méphite aqueux peut jeter une boule de vase acide ayant le même effet qu'une *flèche acide* de Melf (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également libérer un brouillard malodorant reproduisant l'effet d'un *nuage nauséabond* (niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Souffle (Sur).** Cône de liquide caustique, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8 acide, jet de Réflexes (DD 13, demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

**Guérison accélérée (Ext).** Le méphite aqueux ne récupère des points de vie que sous la pluie ou s'il est plongé dans l'eau jusqu'à la taille.

**Compétences.** Le méphite aqueux bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un



Méphites



danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## MÉPHITE ENFLAMMÉ

**Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P**

**Dés de vie :** 3d8 (13 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 16 (+1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +3/-1

**Attaque :** griffes (+4 corps à corps, 1d3+1d4 feu)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3+1d4 feu)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle

**Particularités :** guérison accélérée (2), immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques :** For 10, Dex 13, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

**Compétences :** Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle),

Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4,

Discretion +11, Évasion +7, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter),

Perception auditive +6

**Dons :** Esquive, Science de l'initiative

**Environnement :** plan élémentaire du Feu

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** +3 (compagnon d'armes)

*Cette créature ailée ressemble à un diable en miniature. Toujours environné de flammes, il ne cesse de ricaner d'un air sadique.*

Le méphite enflammé est originaire du plan élémentaire du Feu.

Il mesure 1,20 mètre de haut et pèse environ 500 grammes.

Le méphite enflammé parle le commun et l'igné.

### Combat

**Pouvoirs magiques.** Rayon ardent (DD 14), 1 fois par heure (niveau 3 de lanceur de sorts) ; métal brûlant (DD 14), 1 fois par jour (niveau 3 de lanceur de sorts). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Souffle (Sur).** Cône de feu, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts).

**Guérison accélérée (Ext).** Le méphite enflammé ne récupère des points de vie que s'il est en contact avec une flamme de torche (ou plus).

## MÉPHITE GELÉ

**Extérieur (Air, extraplanaire, froid) de taille P**

**Dés de vie :** 3d8 (13 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 15 m (parfaite)

**Classe d'armure :** 18 (+1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +3/-1

**Attaque :** griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 froid)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 froid)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle

**Particularités :** guérison accélérée (2), immunité contre le froid, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques :** For 10, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

**Compétences :** Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle),

Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discretion +13,

Évasion +9, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6

**Dons :** Esquive, Science de l'initiative

**Environnement :** plan élémentaire de l'Air

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** +3 (compagnon d'armes)

*Cette créature ailée ressemble à un humain miniature composé de neige et de glace. Il a la peau translucide.*

Le méphite gelé est originaire du plan élémentaire de l'Air.

Côté caractère, il est des plus froids. Il mesure 1,20 mètre pour un poids de 15 kilos environ.

Le méphite gelé parle le commun et l'aérien.

### Combat

**Pouvoirs magiques.** Projectile magique, 1 fois par heure (niveau 3 de lanceur de sorts) ; métal gelé (DD 14), 1 fois par jour (niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Souffle (Sur).** Cône d'éclats de glace, 3 mètres de long, dégâts 1d4 froid, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde souffrent d'engelures et ont les paupières figées par le gel, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le froid. Ce handicap leur impose un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

**Guérison accélérée (Ext).** Le méphite gelé ne récupère des points de vie que si la température est inférieure à 0° C ou s'il est en contact avec un morceau de glace de taille IP au moins.

## MÉPHITE MAGMATIQUE

**Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P**

**Dés de vie :** 3d8 (13 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 16 (+1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +3/-1

**Attaque :** griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle

**Particularités :** guérison accélérée (2), immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques :** For 10, Dex 13, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

**Compétences :** Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4, Discretion +11, Évasion +2, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +6

**Dons :** Esquive, Science de l'initiative

**Environnement :** plan élémentaire du Feu

**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

**Facteur de puissance :** 3

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** +3 (compagnon d'armes)

*Cette créature ailée constituée de pierre fondue et de lave en fusion ressemble à un humain miniature bestial.*

Le méphite magmatique est originaire du plan élémentaire du Feu.

Il est aussi stupide que brutal et mesure 1,20 mètre pour un poids de 30 kilos environ.

Le méphite magmatique parle le commun et l'igné.

## Combat

**Pouvoirs magiques.** Une fois par heure, le méphite magmatique peut se transformer (comme à l'aide du sort *changement de forme*) en flaque de lave de 90 centimètres de diamètre sur 15 centimètres de profondeur. Aussitôt, sa réduction des dégâts devient plus importante (20/magie). Il est incapable d'attaquer sous cette forme, mais peut utiliser ses autres pouvoirs magiques. Il lui est possible de se déplacer à une vitesse de 3 mètres par round, mais pas de courir. Il peut aussi se faufiler par la plus petite ouverture qui soit (trou, fissure, etc.) et met le feu aux matières inflammables (papier, paille, bois sec) dès qu'il les touche.

Une fois par jour, il peut également faire appel au pouvoir de *pyrotechnie*, (niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Il peut, sans risque, utiliser son propre corps comme source de feu.

**Souffle (Sur).** Cône de magma, 3 mètres de long, dégâts 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants ratent leur jet de sauvegarde souffrent de brûlures et ont les yeux endommagés par la chaleur, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le feu. Ce handicap leur impose un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

**Guérisson accélérée (Ext).** Le méphite magmatique ne récupère des points de vie que s'il est en contact avec le magma, la lave ou une flamme de torche (ou plus).

## MÉPHITE POUSSIÉREUX

**Extérieur (Air, extraplanaire) de taille P**

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (parfaite)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle),

Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6,

Dons : Esquive, Science de l'Initiative

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Cette créature ailée ressemble à un petit humain émacié à la peau grise et floconneuse, et à l'air triste.

Le méphite poussiéreux est originaire du plan élémentaire de l'Air.

Il mesure 1,20 mètre et pèse 1 kilo environ.

Le méphite poussiéreux parle le commun et l'aérien.

## Combat

**Pouvoirs magiques.** Une fois par heure, le méphite poussiéreux peut s'entourer d'un nuage de poussière, ce qui produit l'effet de flou

(niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également faire apparaître une masse de poussière tourbillonnante qui produit l'effet de mur de vent (DD 15, niveau 3 de lanceur de sorts). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Souffle (Sur).** Cône de particules irritantes, 3 mètres de long, dégâts 1d4, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et sont pris de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds.

**Guérisson accélérée (Ext).** Le méphite poussiéreux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un endroit aride et poussiéreux.

## MÉPHITE SALIN

**Extérieur (extraplanaire, Terre) de taille P**

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 11 (+1 taille, -1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 8, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle),

Déplacement silencieux +5, Détection +6, Diplomatie +4,

Discrétion +9, Évasion +5, Maîtrise des cordes -1 (+1 pour ligoter),

Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : plan élémentaire de la Terre

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

Ajustement possible : +3 (compagnon d'armes)

Cette créature ailée ressemble à un humain miniature à la peau cristalline et aux yeux voilés de rouge.

Le méphite salin vient du plan élémentaire de la Terre.

Très sarcastique, il déteste l'humidité et l'eau sous toutes ses formes. Haut de 1,20 mètre, il pèse dans les 40 kilos.

Le méphite salin parle le commun et le terreux.

## Combat

**Pouvoirs magiques.** Une fois par heure, le méphite salin peut faire apparaître un nuage de poussière scintillante (DD 14, niveau 3 de lanceur de sorts).

Une fois par jour, il peut également aspirer l'humidité se trouvant dans une zone de 3 mètres de rayon autour de lui. Tous les êtres vivants compris dans la zone d'effet subissent 2d8 points de dégâts (dégâts réduits de moitié en cas de jet de Vigueur réussi, DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts). Cette attaque est particulièrement dangereuse pour les plantes et les créatures aquatiques, qui subissent un malus de -2 au jet de sauvegarde. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 2<sup>e</sup> niveau. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Souffle (Sur).** Cône de cristaux de sel, 3 mètres de long, dégâts 1d4, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et éprouvent de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.



**Guérison accélérée (Ext).** Le méphite salin ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un environnement acide.

## MÉPHITE TERREUX

**Extérieur (extraplanaire, Terre) de taille P**

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, -1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : changement de taille, guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 8, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle),

Déplacement silencieux +5, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +9,

Évasion +5, Intimidation +4, Maîtrise des cordes -1 (+1 pour ligoter),

Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : plan élémentaire de la Terre

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

*Cette créature ailée ressemble à un nain de pierre chauve aux traits irréguliers.*

Le méphite terreux est originaire du plan élémentaire de la Terre.

Il mesure 1,20 mètre pour un poids de 40 kilos environ.

Le méphite terreux parle le commun et le terreux.

## Combat

**Pouvoirs magiques.** Ramollissement de la terre et de la pierre, 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts.

**Souffle (Sur).** Cône de cailloux et d'éclats de roche, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8, jet de Réflexes (DD 13, demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

**Changement de taille (Mag).** Une fois par heure, le méphite terreux peut changer de taille par magie. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'agrandissement, si ce n'est qu'il n'affecte que le méphite terreux. Il s'agit de l'équivalent d'un sort du 2<sup>e</sup> niveau.

**Guérison accélérée (Ext).** Le méphite terreux ne récupère des points de vie que s'il se trouve sous terre ou s'il est enfoncé dans le sol jusqu'à la taille.

## MÉPHITE VAPOREUX

**Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P**

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle),

Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +11,

Évasion +7, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

*Cette créature ailée ressemble à un humain miniature à la peau pâle. Des traînées de vapeur sortent de son nez, de sa bouche et de ses oreilles, et il laisse une petite flaque d'eau brûlante partout où il pose le pied.*

Le méphite vaporeux est originaire du plan élémentaire du Feu.

C'est une créature autotitaire qui n'hésite pas à donner des ordres à tout le monde. Il mesure 1,20 mètre de haut et pèse 1 kilo environ.

Le méphite vaporeux parle le commun et l'igné.

## Combat

Contrairement aux autres méphites, le méphite vaporeux se rue au combat avec joie, poussé par son ego démesuré.

**Pouvoirs magiques.** Une fois par heure, le méphite vaporeux peut s'enrouler d'un nuage de poussière, ce qui produit l'effet de flou (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également faire apparaître un bref orage tropical sur une zone de 6 mètres de côté. Les êtres vivants pris sous cette pluie brûlante subissent 2d6 points de dégâts chacun (dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts). Il s'agit de l'équivalent d'un sort du 2<sup>e</sup> niveau. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Souffle (Sur).** Cône de vapeur brûlante, 3 mètres de long, dégâts 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants rattrapés par le jet de sauvegarde souffrent de brûlures et leurs yeux sont endommagés par la chaleur, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le feu. Ce handicap leur impose un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds.

**Guérison accélérée (Ext).** Le méphite vaporeux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un endroit chaud et humide ou s'il est en contact avec de l'eau bouillante.

## MÉPHITE VASEUX

**Extérieur (Eau, extraplanaire) de taille P**

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne), nage 9 m

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+1

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle),

Déplacement silencieux +6, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +10,

Évasion +6, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : plan élémentaire de l'Eau

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

**Trésor :** normal  
**Alignement :** généralement neutre  
**Évolution possible :** 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)  
**Ajustement de niveau :** +3 (compagnon d'armes)

*Cette répugnante créature ailée, ressemble à un humain miniature constitué de vase et de saletés. Elle dégage une odeur infecte et semble à tout moment près de se liquéfier.*

Le méphite vaseux est originaire du plan élémentaire de l'eau.  
 Il mesure 1,20 mètre et pèse 15 kilos environ.  
 Le méphite vaseux parle le commun et l'aquatique.

## Combat

**Pouvoirs magiques.** Une fois par heure, le méphite vaseux peut lancer une boule de vase acide ayant le même effet qu'une *flèche acide de Melf* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également libérer un brouillard malodorant reproduisant l'effet d'un *nuage nauséabond* (DD 15, niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Souffle (Sur).** Cône de liquide caustique, 3 mètres de long, dégâts 1d4 acide, jet de *Réflexes* (DD 13, demi-dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et éprouvent de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD est lié à la Constitution ■ inclut un bonus racial de +1.

**Guérison accélérée (Ext).** Le méphite vaseux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un environnement humide ou boueux.

**Compétences.** Le méphite vaseux bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## MIMIQUE

**Aberration (métamorphe) de taille G**

**Dés de vie :** 7d8+21 (52 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases)

**Classe d'armure :** 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +5/+13

**Attaque :** coup (+9 corps à corps, 1d8+4)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+9 corps à corps, 1d8+4)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** écrasement, substance adhésive

**Particularités :** mimétisme, immunité contre l'acide, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +6

**Caractéristiques :** For 19, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 10

**Compétences :** Déguisement +13, Détection +8, Escalade +9, Perception auditive +8

**Dons :** Arme de prédilection (coup), Réflexes surhumains, Vigilance

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

**Alignement :** généralement neutre

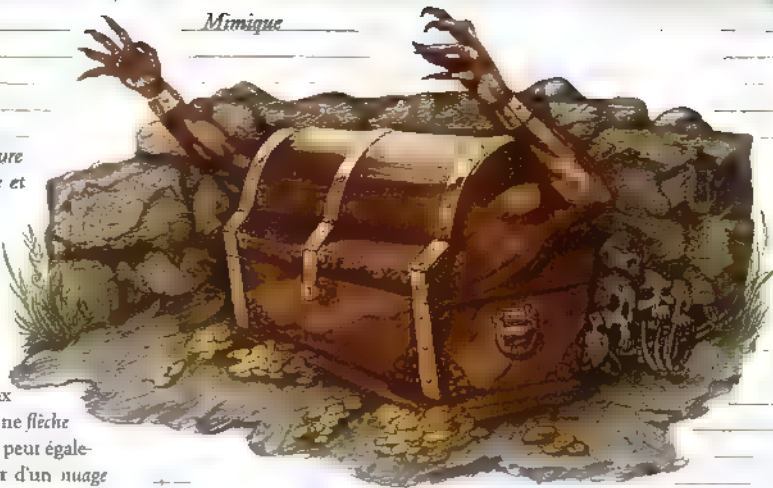
**Évolution possible :** 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Ce qui semblait être un objet inerte est en fait une créature dotée de pseudopodes.*

La mimique est une créature étrange et dangereuse qui peut modifier la pigmentation de sa peau pour prendre l'apparence de son choix. Elle utilise cette faculté pour attirer ses proies jusqu'à elle.

## Mimique



On prétend qu'elle n'aurait pas évolué naturellement et que ce serait un magicien, désormais oublié, qui lui aurait donné la vie. Depuis, elle est souvent utilisée comme gardienne de trésor.

La mimique peut adopter n'importe quelle forme, mais elle fait rarement plus de 3 mètres de long. Elle fait 4 m<sup>3</sup> environ (1,50 m x 1,50 m x 1,80 m) et pèse 2,25 tonnes.

Elle parle le commun.

## COMBAT

La mimique attaque souvent par surprise. Elle se bat à coups de pseudopode. Elle est assez intelligente pour éviter les combats à mort en réclamant des trésors ou de la nourriture à ses proies plutôt que de les combattre.

**Écrasement (Ext).** La mimique inflige 1d8+4 points de dégâts si elle réussit à agripper son adversaire.

**Substance adhésive (Ext).** La mimique sécrète une substance épaisse, qui agit comme un puissant adhésif, collant objets et créatures qui entrent en contact avec elle. Si elle s'en enduit avant d'attaquer, elle agrippe automatiquement le premier adversaire qu'elle touche. Il ne peut pas se libérer tant que la mimique est en vie sans ôter la substance adhésive.

Toute arme touchant la mimique reste elle aussi collée, sauf si son utilisateur réussit un jet de *Réflexes* (DD 16). Si elle est engluée, un test de Force (DD 16) est nécessaire pour la libérer.

Les alcools forts dissolvent complètement la substance adhésive, mais la mimique peut quand même agripper un adversaire normalement. La mimique peut dissoudre cette substance à volonté. Sinon, la colle perd son pouvoir adhésif 5 rounds après la mort du monstre.

**Mimétisme (Ext).** La mimique peut prendre la forme de n'importe quel objet faisant approximativement 4 m<sup>3</sup> (1,50 m x 1,50 m x 1,80 m), par exemple un gros coffre, un lit ou une porte et son chambranle. Elle ne peut pas modifier ■ taille de façon importante. Quel que soit son aspect, sa peau reste dure et rugueuse. Quiconque l'examine attentivement note la supercherie en remportant un test de Détection opposé au test de Déguisement de la mimique. Mais, à ce moment, il est généralement trop tard.

**Compétences.** La mimique bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déguisement.

## MINOTAURE

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 6d8+12 (39 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 14 (-1 taille, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu (voir description)

**Attaque de base/lutte :** +6/+14

**Attaque :** grande hache (+9 corps à corps, 3d6+6/x3), cornes (+9 corps à corps, 1d8+4)





Minotaure

**Attaque à outrance :** grande hache (+9/+4 corps à corps, 3d6+5/x3), cornes (+4 corps à corps, 1d8+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** charge en puissance (4d6+6)

**Particularités :** odorat, instinct, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +6, Vol +5

**Caractéristiques :** For 19, Dex 10, Con 15, Int 7, Sag 10, Cha 8

**Compétences :** Détection +7, Fouille +2, Intimidation +2, Perception auditive +7

**Dons :** Attaque en puissance, Pistage, Vigueur surhumaine

**Environnement :** souterrains

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-4)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +2

Cette créature ressemble à un grand humain aux muscles saillants doté d'une tête de taureau et recouvert d'un pelage hirsute. Ses yeux noirs luisent de fureur et de sauvagerie.

Le minotaure est un monstre puissant et farouchement territorial, qui vit souvent au cœur d'un labyrinthe souterrain.

Son phénoménal instinct lui permet de retrouver son chemin dans les pires dédales, et il y fait fréquemment appel pour traquer, tourmenter et finalement massacrer les intrus.

Le minotaure est haut de plus de 2,10 mètres et pèse 350 kg environ.

Il parle le géant.

## COMBAT

Le minotaure est un adepte du combat au corps à corps, qui lui permet de déployer toute sa force physique.

**Charge en puissance (Ext).** Le minotaure ouvre généralement les hostilités en chargeant un de ses adversaires, tête baissée. Cette charge s'accompagne des avantages et des handicaps habituels. Le minotaure n'a droit qu'à une seule attaque, mais si son coup de cornes porte, l'adversaire subit 4d6+6 points de dégâts.

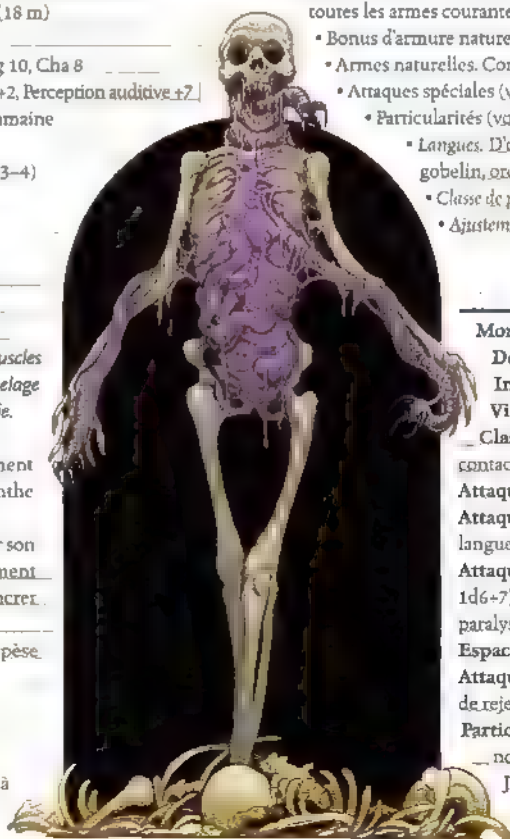
**Instinct (Ext).** Malgré son intelligence limitée, le minotaure est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun pour se repérer et percevoir la présence de ses ennemis. Cela l'immunise contre le sort *dédales*, l'empêche de se perdre et lui permet de suivre ses proies à la trace. De plus, il n'est jamais pris au dépourvu.

**Compétences.** Le minotaure bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

## PERSONNAGES MINOTAURES

Voici les traits raciaux des personnages minotaures :

- +8 en Force, +4 en Constitution, -4 en Intelligence (3 minimum), -2 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte.
- Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3 m.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un minotaure est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Le minotaure débute avec six niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 6d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +6 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +5, Vig +2 et Vol +5.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux du minotaure lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 9 (2 + modificateur d'Int, 1 minimum). Ses compétences de classe sont : Détection, Fouille, Intimidation, Perception auditive et Saut. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les dés de vie d'humanoïde monstrueux du minotaure lui confèrent trois dons.
- Armes. Le minotaure est formé au maniement de la grande hache et de toutes les armes courantes.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- Armes naturelles. Cornes (1d8).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Charge en puissance.
- Particularités (voir ci-dessus). Instinct, odorat.
- Langues. D'office le commun et géant. Supplémentaires : goblin, orque, terreux.
- Classe de prédilection. Barbare.
- Ajustement de niveau. +2.



Mohrg

## MOHRG

**Mort-vivant de taille M**

**Dés de vie :** 14d12 (91 pv)

**Initiative :** +9

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 23 (+4 Dex, +9 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +7/+12

**Attaque :** coup (+12 corps à corps, 1d6+7) ; ou

langue (+12 contact au corps à corps, paralysie)

**Attaque à outrance :** coup (+12 corps à corps,

1d6+7) et langue (+12 contact au corps à corps,

paralysie)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** contact paralysant, création de rejets, étreinte

**Particularités :** mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +4, Vol +9

**Caractéristiques :** For 21, Dex 19,

Con —, Int 11, Sag 10, Cha 10

**Compétences :** Déplacement silencieux +21, Détection +15.  
 Discrétion +21, Escalade +13, Natation +9, Perception auditive +11.  
**Dons :** Esquive, Réflexes surnaturels, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance.  
**Environnement :** quelconque  
**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2-4) ou groupe mixte (2-4 plus 5-10 zombis).  
**Facteur de puissance :** 8  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours chaotique mauvais  
**Évolution possible :** 15-21 DV (taille M), 22-28 DV (taille C)  
**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature ressemble à un cadavre squelettique dont la cage thoracique est remplie d'horribles viscères grouillantes. Sa grande particularité est sa langue, qui est longue, cartilagineuse et pourvue de griffes à son extrémité.*

Le mohrg est le cadavre animé d'un meurtrier en série ou tout autre criminel du même genre, qui a perdu la vie sans avoir fait pénitence. Torturé par une haine indicible de tout ce qui vit, il n'a qu'un seul désir, revenir lui aussi parmi les vivants.

Le mohrg mesure entre 1,50 m et 1,80 m. Il pèse 60 kg environ.

## COMBAT

Comme le zombi, le mohrg attaque à coups de poing. Il prend souvent ses adversaires au dépourvu, car il se déplace bien plus rapidement qu'un zombi.

**Contact paralysant (Sur).** La langue de ce monstre se détend tel un fouet. Quiconque est touché par cet organe griffu doit réussir un jet de Viguerie (DD 17) pour ne pas être paralysé pendant 1d4 minutes. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le mohrg doit réussir une attaque de poings contre une créature de sa taille ou plus petite. Ensuite, il peut engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Création de rejets (Sur).** Toute créature tuée par un mohrg revient à la vie au bout de 1d4 jours, sous forme de zombi contrôlé par le mohrg. Elle ne possède plus aucun des pouvoirs qui étaient les siens de son vivant.

## MOLOSSE D'OMBRE

**Extérieur (extraplanaire) de taille M**  
**Dés de vie :** 4d8+12 (30 pv)  
**Initiative :** +5  
**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)  
**Classe d'armure :** 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13  
**Attaque de base/lutte :** +4/+7  
**Attaque :** morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)  
**Attaque à outrance :** morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m / 1,50 m  
**Attaques spéciales :** aboiement, croc-en-jambe  
**Particularités :** fusion avec les ombres, odorat, vision dans le noir (18 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +7, Vol +5  
**Caractéristiques :** For 17, Dex 13, Con 12, Int 4, Sag 12, Cha 13  
**Compétences :** Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Perception auditive +8, Survie +8  
**Dons :** Esquive, Pistage (S), Science de l'initiative  
**Environnement :** plan de l'Ombre  
**Organisation sociale :** solitaire, couple ou meute (5-12)  
**Facteur de puissance :** 5  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre mauvais  
**Évolution possible :** 5-6 DV (taille M), 7-12 DV (taille G)  
**Ajustement de niveau :** +3 (compagnon d'armes)

*Cette créature est un grand chien. Il n'a pas le moindre poil mais est pourvu d'une large gueule garnie de crocs.*

Le molosse d'ombre est un grand chien qui chasse la nuit, en quête de toutes les proies qu'il pourra trouver. Son plan d'origine est constitué d'ombres éternelles.

Il fait un peu plus de 60 centimètres au garrot et pèse dans les 100 kilos. Un molosse d'ombre ne parle pas, mais il comprend le commun.

## COMBAT

Ce monstre préfère combattre dans le noir ou dans les zones d'ombre, ce qui lui donne un énorme avantage. Les sorts de lumière bannissent l'ombre qu'il aime tant, mais il est assez intelligent pour se replier vers l'obscurité et pour affaiblir ses adversaires en aboyant. Il arrive qu'il se saisisse d'objets enchantés par un sort tel que lumière du jour pour les arracher à leur propriétaire et aller les cacher au loin.

**Aboiement (Sur).** Quand le molosse d'ombre se met à aboyer ou à hurler, toutes les créatures présentes dans un rayon de 90 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) sous peine d'être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, les créatures affectées n'ont plus à craindre l'aboiement de ce molosse d'ombre pendant 24 heures. Les Extérieurs d'alignement mauvais sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Croc-en-jambe (Ext).** Un molosse d'ombre parvenant à mordre sa proie

peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au molosse d'ombre.

**Fusion avec les ombres (Sur).** Sauf quand elle est en plein jour, cette créature peut se fondre dans l'ombre, ce qui lui procure un camouflage total. L'éclairage artificiel et les sorts tels que lumière ou flamme éternelle ne contiennent pas ce pouvoir, mais lumière du jour, si.

**Compétences.** Le molosse d'ombre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

## MOLOSSE SATANIQUE

*La créature ressemble à un gros chien musclé, au poil ras roux ou brun-roux. Les quelques taches qui parsèment son pelage sont d'un noir de jais, de même que ses crocs et sa langue. Ses yeux sont rouge vif.*

Le molosse satanique est un canidé agressif et crachant du feu, natif du plan de Baator. Les individus malfaisants ont pris l'habitude de le faire venir dans le plan Matériel et il n'a pas tardé à s'y reproduire.

Il fait généralement 1,35 mètre au garrot et pèse dans les 60 kg. Incapable de parler, il comprend néanmoins l'inférieur.

## COMBAT

Les molosses sataniques sont d'excellents pisteurs. Ils aiment entourer leur proie, puis l'attaquer à un ou deux avec leur souffle enflammé pour la rabattre vers le reste de la meute. Si la victime ne bouge pas, la masse se referme sur elle. Si elle s'enfuit, les molosses la poursuivent jusqu'au bout du monde.

Les armes naturelles du molosse satanique, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

**Morsure enflammée (Sur).** Un molosse satanique inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaire lorsqu'il mord un adversaire, comme si sa morsure était une arme de feu.



Molosse d'ombre



	<b>Molosse satanique</b>
Dés de vie :	Extérieur (extraplanaire, Feu, Loi, Mal) de taille M 4d8+4 (22 pv)
Initiative :	+5
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépouillage 15
Attaque de base/lutte :	+4/+5
Attaque :	morsure (+5 corps à corps, 1d8+1 plus 1d6 de feu)
Attaque à outrance :	morsure (+5 corps à corps, 1d8+1 plus 1d6 de feu)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	morsure enflammée, souffle
Particularités :	immunité contre le feu, odorat, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +5, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 13, Con 13, Int 6, Sag 10, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +13, Détection +7, Discrétion +13, Perception auditive +7, Saut +12, Survie +7*
Dons :	Course, Pistage <sup>5</sup> , Science de l'initiative
Environnement :	Neuf Enfers de Baator
Organisation sociale :	solitaire, paire ou meute (5-12)
Facteur de puissance :	3
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	5-8 DV (taille M), 9-12 (taille G)
Ajustement de niveau :	+3 (compagnon d'armes)

**Souffle (Sur).** Cône de 3 mètres de long, tous les 2d4 rounds, dégâts 2d6 de feu, jet de Réflexes DD 13 pour demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Le molosse satanique bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

\* Son odorat est tellement affûté qu'il a également droit à un bonus racial de +8 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

## MOLOSSE DE GUERRE DE NESSUS

Les neuf seigneurs, les grands princes diaboliques qui règnent dans les Neuf Enfers, disposent de vastes chenils de molosses sataniques. Les molosses de guerre viennent des puits enflammés situés sous le palais d'Asmodée sur Nessus, le plus bas des Neufs Enfers. Cette race de terrifiants molosses sataniques sont des dogues d'un noir charbonneux et de la taille de chevaux de traits, souvent protégés par des bardes de mailles infernales.

Les molosses de guerre de Nessus sont semblables à des molosses sataniques, excepté pour ce qui suit.

**Morsure enflammée (Sur).** Un molosse satanique inflige 1d8 points de dégâts de feu supplémentaire lorsqu'il mord un adversaire.

**Souffle (Sur).** Cône de 3 mètres de long, tous les 2d4 rounds, dégâts 3d6 de feu, jet de Réflexes DD 21 pour demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

*Molosse satanique*

	<b>Molosse de guerre de Nessus</b>
Extérieur (extraplanaire, Feu, Loi, Mal) de taille G 12d8+60 (114 pv)	
+6	
12 m (8 cases)	
24 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle, +6 barde de chemise de mailles +2), contact 11, pris au dépouillage 22	
+12/+24	
morsure (+20 corps à corps, 2d6+12/19-20 plus 1d8 de feu)	
morsure (+20 corps à corps, 2d6+12/19-20 plus 1d8 de feu)	
3 m/3 m	
morsure enflammée, souffle	
immunité contre le feu, odorat, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	
Réf +10, Vig +13, Vol +9	
For 26, Dex 14, Con 20, Int 4, Sag 12, Cha 6	
Acrobaties +3, Déplacement silencieux +21, Détection +18, Discrétion +17, Perception auditive +18, Saut +19, Survie +8*	
Arme de prédilection (morsure), Pistage, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Vigilance	
Neuf Enfers de Baator (Nessus)	
solitaire, paire ou meute mixte (1-2 molosses de guerre de Nessus plus 5-12 molosses sataniques)	
9	
barde de chemise de mailles +2	
toujours loyal mauvais	
13-17 DV (taille G), 18-24 (taille TG)	
+4 (compagnon d'armes)	

## MOMIE

Le corps flétri et desséché de cette créature est enveloppé de bandelettes vieilles de plusieurs siècles. Elle se déplace lentement, d'une démarche hésitante, et pousse de nombreux gémissements qui semblent issus du fond des âges.

La momie est un cadavre embaumé et animé grâce à des rituels enseignés par d'anciens dieux du désert dont tout le monde a heureusement oublié le nom. On la trouve généralement dans une tombe ou un temple qu'elle est chargée de défendre contre les pillards.

Elle arbore souvent le symbole du dieu maléfisant qu'elle sert. Alors que la plupart des morts-vivants dégagent une horrible odeur de putréfaction, la momie, elle, sent comme une réserve d'épices, en raison des nombreuses herbes et poudres entrant dans son processus de création.

Elle attaque les intrus sans réfléchir ni montrer la moindre pitié. Elle n'essaye jamais de communiquer et ignore le sens du mot repli. Un affrontement avec une momie ne peut se terminer qu'avec la défaite totale de l'un des deux camps (à moins que son adversaire ne parvienne tout de même à prendre la fuite).

La plupart des momies mesurent entre 1,50 m et 1,80 m, et pèsent 60 kg environ.

Elles parlent la commune mais y ont rarement recours.

## COMBAT

La momie donne des coups terribles. Sa force physique et sa détermination sans faille en font déjà un terrible adversaire, mais elle possède aussi de nombreux autres pouvoirs.



**Désespoir (Sur).** Quiconque aperçoit une momie doit réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être paralysé de désespoir pendant 1d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de cette momie pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Putréfaction de momie (Sur).** Maladie surnaturelle; coup, jet de Vigueur (DD 16), temps d'incubation, 1 minute; effet: affaiblissements temporaires de 1d6 points de Con et 1d6 points de Cha. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Contrairement aux maladies normales, celle-ci se poursuit jusqu'à ce que le malade meure (en tombant à 0 de Constitution) ou soit soigné comme cela est décrit ci-dessous.

La putréfaction de momie est une puissante malédiction, pas une maladie naturelle. Tout personnage tentant de lancer une invocation (guérison) sur une créature frappée par ce mal doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20) sans quoi le sort n'a aucun effet.

Pour soigner la putréfaction, il faut briser la malédiction à l'aide d'une annulation d'enchantement ou d'une guérison des maladies (test de niveau de lanceur de sorts, DD 20), après quoi il n'est plus nécessaire d'effectuer de test de niveau de lanceur de sorts pour lancer des sorts de guérison sur la victime. En outre, ce mal peut être soigné comme n'importe quelle maladie normale.

Si le malade succombe, son corps pourrit très rapidement ■ se transforme en sable et en poussière emportés au premier coup de vent.



Momie

## MOMIE AUGUSTE

Les individus particulièrement riches ou maléfiques embaumés deviennent parfois des momies augustes. Ce type de créature ressemble à une momie classique, mais il porte généralement l'équipement qu'il possédait

de son vivant: armure en bronze antique, épée runique ou bâton magique.

Les momies augustes sont généralement de puissants lanceurs de sorts. Ce sont les gardiens de seigneurs de haut rang, de grands prêtres ou de mages. La plupart ont juré de protéger le tombeau de leur maître jusqu'à la fin des temps. Toutefois, dans certains cas, la condition de mort-vivant de la momie auguste résulte d'une terrible malédiction ou de quelque rituel visant à punir la trahison, l'infidélité ou des crimes plus odieux encore. Un tel monstre est généralement enfermé dans une tombe que nul n'est censé violer.

**Désespoir (Sur).** Le DD de sauvegarde du pouvoir de désespoir d'une momie auguste est égal à 17.

**Putréfaction de momie (Sur).** Le DD de sauvegarde de ce pouvoir est égal à 17.

**Exemple de sorts de prêtre préparés (6/7/6/5/5/4):** DD de sauvegarde égal à 15 - niveau du sort. 0 - assistance divine, détection de la magie (x2), lecture de la magie, résistance, stimulant; 1<sup>er</sup> - bouclier de la foi, faveur divine, imprécation, injonction, perception de la mort, sance, tuateur; 2<sup>e</sup> - arme spirituelle, force de laureau, immobilisation de personne, mise à mort, résistance aux énergies destructives, silence; 3<sup>e</sup> - animation des morts, dissipation de la magie, lumière brûlante.

### Momie

Mort-vivant de taille M

Dés de vie: 8d12+3 (55 pv)

Initiative: +0

Vitesse de déplacement: 6 m (4 cases)

Classe d'armure: 20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lurte: +4/+11

Attaque: coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Attaque à outrance: coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Espace occupé/allonge: 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales: désespoir, putréfaction de momie

Particularités: mort-vivant, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde: Réf +2, Vig +4, Vol +8

Caractéristiques: For 24, Dex 10, Con —, Int 6, Sag 14, Cha 15

Compétences: Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +7, Perception auditive +8

Dons: Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement: quelconque

Organisation sociale: solitaire, escouade de gardiens (2-4) ou détachement protecteurs (6-10)

Facteur de puissance: 5

Trésor: normal

Alignement: généralement loyal mauvais

Évolution possible: 9-16 DV (taille M), 17-24 DV (taille G)

Ajustement de niveau: —

### Momie auguste, prêtre de niveau 10

Mort-vivant de taille M

8d12 plus 10d8 (97 pv)

+5

4,50 m en armure à plaques (3 cases); vitesse de base 6 m

30 (+1 Dex, +10 naturelle), +9 armure à plaques +2, contact 11, pris au dépourvu 29

+11/+19

coup (+20 corps à corps, 1d6+12/19-20 plus putréfaction de momie)

coup (+20 corps à corps, 1d6+12/19-20 plus putréfaction de momie)

1,50 m/1,50 m

désespoir, putréfaction de momie, intimidation des morts-vivants, sorts

mort-vivant, réduction des dégâts (5/-), résistance au feu (10)

vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu

Réf +8, Vig +13, Vol +20

For 26, Dex 12, Con —, Int 8, Sag 20, Cha 17

Concentration +8, Connaissances (religion) +4, Déplacement silencieux +5, Détection +18, Perception auditive +18

Arme de prédilection (coup), Magie de guerre, Science de l'initiation

Science du critique (coup), Vigilance, Vigueur surhumaine

quelconque

solitaire ou garde funéraire (1 momie auguste et 6-10 momies)

15

normal plus possessions ci-dessous

généralement loyal mauvais

par une classe de personnage

—



négar de l'invisibilité, ténèbres profondes; 4<sup>e</sup> - immunité contre les sorts\*, marche dans les airs, puissance divine, renvoi, vermine géante; 5<sup>e</sup> - exécution\*, fléau d'insectes, résistance à la magie, symbole de douleur.

\* Sorts de domaine. Domaines: Mort et

Protection.

Possessions. Armure à plaques +2, cape de résistance +2, anneau de résistance au feu, broche de défense. Il s'agit d'un exemple de possessions. Toutes les momies augustes n'ont pas les mêmes.

## NAGA

Le naga est un monstre très intelligent et doté de nombreux pouvoirs magiques. Il domine naturellement les créatures des environs et multiplie les pièges et défenses pour prémunir des intrus.

Quelle que soit son espèce, il a un long corps de serpent couvert d'écailles charoyantes et un visage plus ou moins humain. Sa longueur peut varier de 3 à 6 mètres, et son poids de 100 à 250 kg. Ses yeux luisant d'intelligence projettent des reflets presque hypnotiques.

## COMBAT

Le naga préfère utiliser ses sorts plutôt que de combattre au corps à corps. Comme on le trouve presque toujours dans un repaire dont il connaît le moindre recoin, il peut s'arranger pour que la plupart des combats se déroulent où et quand il le souhaite.

## NAGA AQUATIQUE

Aberration (aquatique) de taille G

Dés de vie : 7d8+28 (59 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 15 m

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/+12

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 2d6+4 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 2d6+4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +8

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 18, Int 10, Sag 17, Cha 15

Compétences : Art de la magie +8, Concentration +12, Détection +7, Natation +11, Perception auditive +7

Dons : Dispense de composantes matérielles (S), Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire, couple ou convoi (3-4)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —



Momie auguste

Cette créature splendide ressemble à un serpent au visage vaguement humain dont le corps est couvert de motifs vert émeraude. Des pointes rouge et orange jaillissent de sa colonne vertébrale.

Les nagas aquatiques se montrent souvent grincheux ou espiègles, mais ils n'attaquent pour tuer que lorsqu'ils se sentent menacés.

Leur épine dorsale se hérissent quand il est en colère. Ils parlent l'aquatique et le commun.

## Combat

Le naga aquatique préfère rester sous l'eau pendant qu'il utilise ses sorts.

Sorts. Le naga aquatique lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7. Il n'utilise jamais de sorts de feu.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/4 :

DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 - aspersion acide,

détection de la magie, hétément, lecture de la magie,

lumière, manipulation à distance,

ouverture/fermeture; 1<sup>er</sup> - bouclier, brume

de dissimulation, coup au but, projectile magique, repli expéditif; 2<sup>e</sup> - flèche acide de Melf, image miroir, invisibilité;

3<sup>e</sup> - protection contre les énergies destructives, suggestion.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 17);

effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le naga aquatique bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## NAGA CORRUPTEUR

Aberration de taille G

Dés de vie : 9d8+36 (76 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard charmeur, sorts, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +9

Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 18, Int 12, Sag 17, Cha 17

Compétences : Art de la magie +10, Concentration +13, Détection +14, Perception auditive +14

Dons : Attaque spéciale renforcée (regard charmeur), Dispense de composantes matérielles (S), Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance



**Attaque à outrance :** morsure (+12 corps à corps, 2d6+7 plus venin) ; ou crachat (+9 contact à distance, venin)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** crachat, sorts, venin  
**Particularités :** vision dans le noir (18 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +7, Vol +11  
**Caractéristiques :** For 21, Dex 14, Con 19, Int 16, Sag 19, Cha 18

**Compétences :** Art de la magie +17, Bluff +18, Concentration +19, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Détection +13, Diplomatie +8, Intimidation +6, Perception auditive +13, Psychologie +18  
**Dons :** Dispense de composantes matérielles (S), Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance

SW

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou couvée (2-4)

**Facteur de puissance :** 10

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement loyal bon

**Évolution possible :** 12-16 DV (taille G), 17-33 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette belle créature ressemble à un serpent au visage humain et aux écailles vert doré. Une collerette court du sommet de son crâne au bout de sa queue. Il dégage une agréable odeur de pré fleuri.*

À la fois sage et bon, le naga gardien protège le plus souvent des lieux sacrés et surveille les activités du Mal.

Quand il est en colère, il a tendance à déployer sa collerette.

Le naga gardien parle le céleste et le commun.

**Environnement :** marécages tempérés

**Organisation sociale :** solitaire ou couvée (2-4)

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** 10-13 DV (taille G), 14-27 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

*Le corps de ce serpent noir et repoussant est rayé de bandes rouge vif. Sa tête est vaguement humaine et recouverte d'une chevelure filandreuse. Il dégage une forte odeur de chair en décomposition.*

Les naga corrupteurs vivent dans les ruines inhabitées et les endroits lugubres. Ils sont particulièrement maléfiques et cherchent à nuire dès que l'occasion se présente à eux.

Ils parlent l'abyssal et le commun.

## Combat

Le naga corrupteur n'hésite pas à aller affronter ses ennemis au contact pour les faire tomber sous l'emprise de son regard. Il mord sans hésiter ceux qui détournent les yeux.

**Regard charmeur (Sur).** Comme le sort charme-personne, portée 9 mètres, jet de Volonté (DD 17) annule. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Sorts.** Le naga corrupteur lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7. Il a accès aux sorts de prêtre et à ceux des domaines du Chaos et du Mal, mais les jette comme des sorts profanes, ce qui signifie qu'il n'a pas besoin de focaliseur divin pour les lancer.

**Exemple de sorts connus (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort) :** 0 - détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre, soins superficiels ; 1<sup>er</sup> - bouclier de la foi, charme-personne, faveur divine, projectile magique, soins légers ; 2<sup>e</sup> - grâce féline, invisibilité, nuée grouillante ; 3<sup>e</sup> - boule de feu, déplacement.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 18) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

## Combat

Généralement, ce naga conseille aux intrus de repartir avant de les attaquer. ■ son avertissement est ignoré, il se bat à l'aide de ses sorts et du venin qu'il est capable de cracher à distance.

**Crachat (Ext).** Le naga gardien peut cracher son venin à 9 mètres de distance (action simple). Il s'agit d'une attaque de contact à distance dénuée de facteur de portée. Toute créature touchée doit effectuer un double jet de Vigueur comme contre le venin du naga (voir ci-dessous).

**Sorts.** Le naga gardien lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 9. Il a accès aux sorts de prêtre et à ceux des domaines du Bien et de la Loi, mais ■ les jette comme des sorts profanes, ce qui signifie qu'il n'a pas besoin de focaliseur divin pour les lancer.

**Exemple de sorts connus (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort) :** 0 - détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre, soins superficiels ; 1<sup>er</sup> - armure de mage, faveur divine, projectile magique, repli expéditif, soins légers ; 2<sup>e</sup> - détection de l'invisibilité, détection de pensées, rayon ardent, restauration partielle ; 3<sup>e</sup> - dissipation de la magie, éclair, soins importants ; 4<sup>e</sup> - invisibilité suprême, puissance divine.

**Venin (Ext).** Blessure au contact, jet de Vigueur (DD 19) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

## NAGA TÉNÉBREUX

**Aberration de taille G**

**Dés de vie :** 9d8+18 (58 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +6/+12

**Attaque :** dard (+7 corps à corps, 2d4+2 plus venin)

**Attaque à outrance :** dard (+7 corps à corps, 2d4+2 plus poison) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)

## NAGA GARDIEN

**Aberration de taille G**

**Dés de vie :** 11d8+44 (93 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +8/+17

**Attaque :** morsure (+12 corps à corps, 2d6+7 plus venin) ; ou crachat (+9 contact à distance, venin)



Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : sorts, venin  
 Particularités : détection de pensées, immunité contre le poison, pensées protégées, résistance aux charmes, vision dans le noir (18 m)  
 Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +8  
 Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 14, Int 16, Sag 15, Cha 17  
 Compétences : Art. de la magie +12, Bluff +9, Concentration +13, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Détection +11, Diplomatie +7, Intimidation +5, Perception auditive +11, Psychologie +8  
 Dons : Dispense de composantes matérielles (S), Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance  
 Environnement : collines tempérées  
 Organisation sociale : solitaire ou couvée (2-4)  
 Facteur de puissance : 8  
 Trésor : normal  
 Alignement : généralement loyal mauvais  
 Évolution possible : 10-13 DV (taille G), 14-27 DV (taille TG)  
 Ajustement de niveau : —

Le naga ténébreux est de couleur violette et sa peau est recouverte de fines écailles, ce qui lui donne tout l'air d'une anguille géante. Sa queue s'achève par un dard barbelé. Sa tête fait penser à celle d'une anguille, mais son visage est presque humain.

Les nags ténébreux sont des comploteurs et des intrigants. Souvent, ils font alliance avec d'autres créatures maléfiques pour fondre plus efficacement sur leurs proies et réunir davantage de richesse. Ils parlent le commun et l'inférieur.

## Combat

Ce naga préfère combattre depuis une position surélevée, ce qui lui permet d'avoir une bonne vision du champ de bataille tout en restant hors d'atteinte des attaques.

**Sorts.** Il lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7.  
 Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort) : 0 – détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre ; 1<sup>er</sup> – bouclier, image

	Nain, homme d'armes de niveau 1 Humanoïde (nain) de taille M
Dés de vie :	1d8+2 (6 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	6 m en armure d'écailles (4 cases) ; vitesse de base 6 m
Classe d'armure :	16 (+4 armure d'écailles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+1/+2
Attaque :	hache de guerre naine (+3 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)
Attaque à outrance :	hache de guerre naine (+3 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	traits des nains
Particularités :	traits des nains, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +0 <sup>+</sup> , Vig +4 <sup>+</sup> , Vol -1 <sup>+</sup>
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 6
Compétences :	Artisanat (maçonnerie) +2, Artisanat (travail de forge) +2, Détection +2, Estimation +2, Perception auditive +2
Dons :	Arme de prédilection (hache de guerre naine)
Environnement :	montagnes tempérées (sauf nains des profondeurs : souterrains)
Organisation sociale :	groupe (2-4), troupe (11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou clan (30-100 plus 30% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)
Facteur de puissance :	1/2
Trésor :	pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux
Alignement :	généralement loyal bon (sauf nains des profondeurs : généralement loyal neutre ou neutre) généralement loyal mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+0

silencieuse, projectile magique, rayon affaiblissant, repli expéditif ; 2<sup>e</sup> – grâce féline, invisibilité, rayon ardent ; 3<sup>e</sup> – déplacement, éclair.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 16) sans quoi la victime sombre dans un sommeil hanté de terribles cauchemars pendant 2d4 minutes. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Détection de pensées (Sur).** Le naga ténébreux dispose en permanence d'un pouvoir similaire à détection de pensées (niveau 9 de lanceur de sorts ; Volonté, DD 15, annule). Ce pouvoir fonctionne en permanence. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Pensées protégées (Ext).** Le naga ténébreux est immunisé contre toutes les formes de lecture de pensées.

**Résistance aux charmes.** Il bénéficie d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de charme (ce bonus n'est pas compris dans le profil du monstre).

## NAIN

La personne en face de vous est peut-être petite, mais elle est aussi trapue, large et bien musclée et ne semble manquer ni de force, ni de présence, d'autant plus qu'elle est équipée d'une armure métallique et d'une hache de guerre. Elle a la peau légèrement brunie, les pommettes rougeaudes, les yeux brillants, de longs cheveux noirs et porte une barbe et une moustache soigneusement entretenues.

Les nains sont des guerriers au cœur noble qui excellent autant dans le travail de la pierre et des métaux que dans l'art de la guerre. Ils sont le plus souvent sérieux, déterminés et honorables.

Leurs vêtements, dont la couleur évoque les divers tons de la terre, sont le plus souvent simples et fonctionnels. Leur peau est plus ou moins brune, comme s'ils étaient en permanence bronzés. Leurs cheveux, qu'ils portent longs, sont généralement noirs, gris ou bruns. Ils pèsent autant qu'un humain pour une taille moyenne de 1,20 mètre.

Les nains aiment forger les métaux, sculpter la roche ou tailler les pierres précieuses. Ils créent des armes d'excellente qualité et produisent de fabuleux bijoux. Mais afficher une richesse est le comble du mauvais goût pour eux, aussi ne portent-ils jamais plus d'un bijou tout simple.

Ils parlent le nain. La plupart de ceux qui quittent les terres de leur clan (pour suivre une carrière de marchand, de mercenaire ou d'aventurier)

	Duergar, homme d'armes de niveau 1 Humanoïde (nain) de taille M
Dés de vie :	1d8+5 (9 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	6 m en cotte de mailles (4 cases) ; vitesse de base 6 m
Classe d'armure :	17 (+5 cotte de mailles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+1/+2
Attaque :	marteau de guerre (+2 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)
Attaque à outrance :	marteau de guerre (+2 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)
Espace occupé/allonge :	
Attaques spéciales :	traits des duergars, pouvoirs magiques
Particularités :	traits des duergars, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +0 <sup>+</sup> , Vig +4 <sup>+</sup> , Vol -1 <sup>+</sup>
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 4
Compétences :	Artisanat (maçonnerie) +2, Artisanat (travail de forge) +2, Déplacement silencieux -4, Détection +2, Estimation +2, Perception auditive +3
Dons :	Robustesse
Environnement :	souterrains
Organisation sociale :	groupe (2-4), troupe (9-16 plus 3 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-8) ou clan (20-80 plus 25% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 5 adultes, 3-6 lieutenants de niveau 6 et 1-4 capitaines de niveau 9)
Facteur de puissance :	1
Trésor :	
Alignement :	
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+1

connaissent également le commun, tandis que les hommes d'armes chargés de la défense des citadelles naines apprennent souvent le goblin pour pouvoir espionner leurs ennemis jurés et les interroger quand ils les capturent.

La plupart des nains rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes.

## COMBAT

Les nains sont passés maîtres dans l'art du combat. Ils savent tirer le meilleur parti de leur environnement pour exécuter des attaques planifiées avec le plus grand soin. Ils utilisent rarement la magie au combat, car les magiciens et les ensorceleurs sont rares dans leurs rangs (mais leurs prêtres se ruent au combat avec autant d'entrain que leurs guerriers et hommes d'armes). S'ils ont le temps d'effectuer des préparatifs, ils posent des pièges à base de pierre (rochers en équilibre instable, ouverture de porte déclenchant un éboulement, etc.). En plus de la hache de guerre naine et du marteau de lancer, qui sont leurs armes de prédilection, ils manient le marteau de guerre, la masse d'armes, le pic de guerre, l'arc court et l'arbalète lourde.

### Traits des nains (Ext).

Les nains bénéficient des traits raciaux suivants.

- +2 en Constitution, -2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un nain est de 6 mètres. Cependant, cette vitesse n'est pas réduite par le port d'une armure intermédiaire ou lourde ou une charge intermédiaire ou lourde.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Connaissance de la pierre. Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, comme des murs coulisants, des pièges à base de pierre, des constructions récentes (même si elles ont été conçues pour s'intégrer à l'ancien), des surfaces rocheuses dangereuses, des plafonds de pierre instables et ainsi de suite. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un nain approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique comme s'il était en train de fouiller activement, et il peut utiliser cette compétence comme un roubard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas. Les nains disposent d'un sixième sens en ce qui concerne le travail de la pierre, et ils ont tout le temps de travailler et d'affiner cette capacité innée dans leur habitat souterrain.
- Armes familières. Les nains peuvent considérer la hache de guerre naine et l'urgrosh nain (voir le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*) comme des armes de guerre plutôt que comme des armes exotiques.
- Stabilité. Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture).
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. \* N'est pas inclus dans les valeurs de sauvegarde du profil ci-dessus.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques. \* N'est pas inclus dans les valeurs de sauvegarde du profil ci-dessus.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les goblinoides (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant (comme les ogres, les trolls et les géants de collines).

- Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation en rapport avec la pierre ou les métaux.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat en rapport avec la pierre ou les métaux.
- Langues. D'office : commun et nain. Supplémentaires : commun des Profondeurs, géant, gnome, goblin, orque et terreux.
- Classe de prédilection. Guerrier.
- Ajustement de niveau. +0.

L'homme d'armes nain présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## LA SOCIÉTÉ DES NAINS

Les nains vivent généralement dans de grandes villes souterraines qu'ils bâtissent autour de leurs mines (même si certains résident dans des avant-postes situés à la surface). Taillées à même la roche, ces villes exigent des siècles d'efforts intensifs, mais une fois achevées, elles ne craignent pas le passage du temps. La société des nains s'organise en clans, chacun regroupant plusieurs familles dont l'arbre généalogique est connu de tous. Elle est gouvernée par un dirigeant héréditaire, le plus souvent un roi ou une reine qui descend en droite ligne du fondateur du clan. Les nains montrent une grande loyauté envers leur famille,

leur clan, leur monarque et tous les leurs. En cas de conflit avec une autre race, même les nains les plus objectifs ont tendance à prendre le parti de leurs semblables sans poser de questions. Ces liens très forts les ont aidés à survivre à des siècles de guerre contre les créatures malfaisantes des entrailles de la terre.

Une cité naine comprend environ 30% de non-combattants (les jeunes, les anciens et quelques adultes).

Aussi nombreuses que les hommes, les femmes sont leurs égales en tout point, y compris pour ce qui est de l'art de la guerre.

Chaque clan se choisit souvent une ou deux spécialités, comme la forge d'armes ou d'armures, la joaillerie, l'ingénierie ou le travail de la pierre. Afin d'éviter une trop grande spécialisation, une partie des jeunes sont envoyés vers d'autres clans, en qualité d'apprentis. Cette pratique permet également de cimenter l'amitié entre les clans. Vivant très vieux, les nains peuvent rester longtemps apprentis, parfois même jusqu'à l'âge adulte.

Le plus grand dieu des nains est Moradin, qui leur a donné naissance. C'est également le patron des forgerons et des maîtres artisans.

## AUTRES RACES DE NAINS

La description précédente concerne les nains des collines, qui sont de loin les plus nombreux. Il existe également trois autres grandes races de nains, qui diffèrent sensiblement.

### Duergars

Les duergars, qu'on appelle parfois nains gris, vivent dans les Profondeurs.

Tous ou presque sont chauves (même les femmes) et ils portent des vêtements de couleur terne leur permettant de se fondre dans leur environnement rocheux. Dans leur repaire, ils arborent parfois quelques bijoux, mais seulement après les avoir ternis pour ne pas se faire repérer de loin. Ils sont en guerre contre les autres nains et n'hésitent pas à s'allier avec d'autres créatures des Profondeurs pour leur nuire.

Ils vénèrent Laduguer, dieu qui ne supporte pas le bonheur et exige un travail constant de la part de ses sujets.

Les duergars parlent le nain et le commun des Profondeurs.



Nain des collines

Gw

NAIN



**Traits des duergars (Ext).** Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux décrits plus haut.

- Ajustement de -4 en Charisme au lieu de -2.
- Vision dans le noir sur 36 mètres.
- Immunisés contre la paralysie, les fantômes et les poisons. Ce trait remplace le bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison des nains des collines.
- **Pouvoirs magiques.** Agrandissement et invisibilité 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au double des niveaux de classe du duergar, niveau 3 minimum). Ces pouvoirs n'affectent que le duergar qui les lance (et ce qu'il porte).
- **Sensibilité à la lumière (Ext).** Les duergars sont éblouis en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.
- Bonus racial de +1 aux tests de Détection et en Perception auditive.
- **Langues.** D'office : commun, commun des Profondeurs ■ nain. Supplémentaires : draconien, géant, goblin, orque et terreux. Cela remplace les langues habituelles des nains des collines.
- Ajustement de niveau +1.
- Contrairement aux autres nains, les duergars ne sont pas familiers avec la hache de guerre naine ■ l'urgrosh nain.

L'homme d'armes duergar présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

**Facteur de puissance.** Les duergars dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global. Les duergars dotés de niveaux de classe de PJ ont un FP égal à leur niveau global +1.

### Nains des montagnes

Les nains des montagnes vivent plus loin sous la surface que les nains des collines, mais pas autant que les nains des profondeurs. Ils mesurent environ 1,35 mètre et ont une peau et des cheveux plus clairs que leurs cousins des collines. Ils prétendent qu'ils sont les tout premiers nains et que tous les autres descendent d'eux, position qui contribue pour beaucoup à leur isolationnisme.

### Nains des profondeurs

Ces nains vivant dans les entrailles de la terre sont très distants avec les autres races.

Ils sont aussi grands que les autres nains, mais sensiblement plus minces. Leur peau a souvent un teint rougeâtre ■ leurs yeux bleus sont plus ternes que ceux des autres nains. Leurs cheveux vont du roux vif au blond pâle. Ils n'ont que peu de contact avec les races de la surface et restreignent leur commerce aux nains des collines et des montagnes.

Ils parlent le nain ■ le goblin, ainsi, parfois, que le draconien ou le commun des Profondeurs.

**Traits des nains des profondeurs (Ext).** Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des nains des montagnes.

- Le bonus racial aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques passe à +3.
- Le bonus racial aux jets de sauvegarde contre le poison passe à +3.
- Vision dans le noir sur 27 mètres.
- **Sensibilité à la lumière (Ext).** Les nains des profondeurs sont éblouis en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.

## NÉCROPHAGE

**Mort-vivant de taille M**

Dés. de vie : 4d12 (26 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejetons

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +5

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con —, Int 11, Sag 13, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7

Dons : Combats aveugle, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3-5) ou meute (6-11)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 5-8 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature ressemble à un cadavre humain. Une lueur de malice indicible brille au fond de ses yeux féroces et nerveux. Sa peau desséchée est tendue sur ses os et ses dents sont particulièrement pointues.*

Le nécrophage est un mort-vivant qui a acquis un semblant de vie dans la haine et la violence. C'est une créature des ténèbres dont l'aspect est le reflet malfaisant de ce qu'il était de son vivant.

Il se cache dans les tertres, tumulus, tombes et autres lieux où l'odeur de la mort règne en permanence. Là, il peut laisser couvrir la haine qu'il éprouve pour tout ce qui vit. Son unique ambition est de tuer tous les êtres vivants qu'il croise, pour emplir des cimetières entiers avec ses victimes et faire en sorte que ses abominables rejetons déferlent sur le monde.

Il a la taille et le poids d'un humain. Les nécrophages parlent le commun.

### COMBAT

Le nécrophage se bat à coups de poing.

**Absorption d'énergie (Sur).** Toute créature touchée par l'attaque de coup d'un nécrophage acquiert aussitôt 1 niveau négatif. Le jet de Vigueur nécessaire pour dissiper chaque niveau négatif accumulé s'accompagne d'un DD de 14. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau négatif ainsi conféré, le nécrophage gagne 5 points de vie temporaires.

**Création de rejetons (Sur).** Tout humanoïde tué par un nécrophage en devient un à son tour en 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de celui qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

**Compétences.** Le nécrophage bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux.



WAR. Z♦♦♦

## NUÉE

Les nuées sont d'importantes concentrations de créatures de taille I, Min ou TP qui ne sont pas dangereuses en petits groupes, mais qui constituent un véritable fléau lorsqu'elles sont en nombre suffisant. Bien qu'un nuage de criquets puisse faire plusieurs centaines de mètres de large, une nuée est considérée comme une seule et unique créature en termes de jeu. Ainsi, les plus vastes hordes de chauves-souris ou de criquets sont en fait composées de dizaines de nuées adjacentes les unes aux autres.

Une nuée a un ensemble de dés de vie et de points de vie, un modificateur d'initiative, une vitesse de déplacement et une classe d'armure. Elle effectue des jets de sauvegarde comme une seule et même créature.

De nombreux rassemblements de créatures prennent la forme de nuées. Ainsi, vous trouverez ci-dessous la description de nuées d'araignées, de chauves-souris, de criquets, de guêpes infernales, de mille-pattes et de rats. Le type de chacune dépend des créatures qui la composent (il s'agit généralement d'animaux ou de vermine), mais toutes affichent le sous-type « nuée ».

Une nuée de créatures de taille TP est constituée de 300 créatures non volantes ou de 1 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Min est constituée de 1 500 créatures non volantes ou de 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille I est constituée de 10 000 créatures, qu'elles volent ou non. Les nuées de créatures non volantes renferment bien plus de créatures qu'une case de 3 m x 3 m ne saurait en accueillir normalement, car elles sont particulièrement denses. Du reste, les créatures les constituant se marchent les unes sur les autres lorsqu'elles se déplacent ou attaquent. Les nuées les plus grandes sont en réalité constituées de plusieurs nuées. Chacune est aisément façonnable et toutes restent généralement adjacentes.

## COMBAT

Quand elle passe à l'attaque, la nuée entre dans l'espace occupé de son adversaire, provoquant ainsi une attaque d'opportunité de sa part. Elle occupe alors le même espace que celui-ci, quelle que soit la taille de ce dernier, car elle le recouvre littéralement. Toutefois, elle conserve un espace occupé de 3 mètres. Les nuées ne portent jamais d'attaque d'opportunité, mais elles en provoquent de façon tout à fait normale.

Contrairement aux autres créatures affichant un espace occupé de 3 mètres, une nuée est façonnable. Elle occupe donc 4 cases adjacentes, selon la forme de son choix, et peut se faufiler dans un espace assez grand pour renfermer l'un des spécimens la composant. Par exemple, une nuée de chauves-souris peut se glisser dans un espace dans lequel passerait une créature de taille Min.

## Vulnérabilités des nuées

Il est extrêmement difficile de combattre les nuées à l'aide d'attaques physiques classiques. Cependant, elles sont affaiblies de certaines vulnérabilités :

• Une torche agitée comme une arme improvisée leur inflige 1d3 points de dégâts par coup.

• Une arme dotée d'une propriété spéciale (par exemple, de feu ou de froid) inflige ses dégâts d'énergie chaque fois qu'elle touche, même si ses dégâts normaux sont incapables d'affecter la nuée.

• Une lanterne peut être utilisée comme une arme de jet, infligeant 1d4 points de dégâts de feu aux créatures situées dans les cases adjacentes à l'espace où elle se brise.

## NUÉE D'ARAIGNÉES

Vermine (nuée) de taille Min

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 17 (+4 taille, +3 Dex), contact 17, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/—

Attaque : nuée (1d6 plus venin)

Attaque à outrance : nuée (1d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, venin

Particularités : nuée, perception des vibrations (9 m), vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +0

Caractéristiques : For 1, Dex 17, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Escalade +11, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse (S)

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, enchevêtrement (2–4 nuées) ou colonie (7–12 nuées)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

*Une terrifiante armée d'araignées de la taille du poing avance rapidement.*

Cette nuée est une horde grouillante d'araignées venimeuses.

## Combat

Une nuée d'araignées encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 1d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée d'araignées doit réussir un jet de Vigueur (DD 11) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 11), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d3 points de For. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Une nuée d'araignées bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Pour ce qui est des tests d'Escalade, elle utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force. Enfin, elle peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

## NUÉE DE CHAUVES-SOURIS

Animal (nuée) de taille Min

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 12 m (bonne)

Classe d'armure : 16 (+4 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/—

Attaque : nuée (1d6)

Attaque à outrance : nuée (1d6)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, hémorragie

Particularités : demi-dégâts contre les armes perforantes et tranchantes, nuée, perception aveugle (6 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 4

Compétences : Détection +11, Perception auditive +11

Dons : Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire, volée (2–4 nuées) ou colonie (11–20 nuées)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

*Une masse vrillissante d'ombres agitées s'approche. Des centaines de petits cris aigus emplissent les lieux.*

Cette nuée est une masse de féroces petites chauves-souris carnivores, assoiffées du sang de toute les créatures qui croisent leur chemin.

La nuée de chauve-souris est de mœurs nocturnes et n'apparaît jamais en plein jour.



## Combat

Une nuée de chauves-souris encercle et attaque toute proie au sang chaud qu'elle rencontre. Elle inflige 1d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de chauves-souris doit réussir un jet de Vigueur (DD 11) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Hémorragie (Ext).** Toute créature vivante blessée par une nuée de chauves-souris est victime d'une hémorragie, qui se traduit par la perte de 1 point de vie par round suivant. Plusieurs blessures ne provoquent pas d'hémorragies cumulatives. Pour l'arrêter, il faut réussir un test de Premiers secours (DD 10), ou user d'un sort de soins ou de quelque autre magie de guérison.

**Perception aveugle (Ext).** La nuée de chauve-souris localise les créatures distants de 6 mètres ou moins. Les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total contre la nuée (mais les attaques de celle-ci l'ignorent).

**Compétences.** La nuée de chauves-souris bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de sa perception aveugle.

## NUÉE DE CRIQUETS

Vermine (nuée) de taille Min

Dés de vie : 6d8-6 (21 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 9 = (médiocre)

Classe d'armure : 18 (+4 taille, +4 Dex), contact 18, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/—

Attaque : nuée (2d6)

Attaque à outrance : nuée (2d6)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction

Particularités : immunité contre les dégâts des armes, nuée, vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 1, Dex 19, Con 8, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4

Dons : —

Environnement : plaines tempérées.

Organisation sociale : solitaire, nuage (2-7 nuées) ou fléau (11-20 nuées)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

*Un nuage tourbillonnant de sauterelles voraces s'approche, accompagné d'un bourdonnement strident assourdissant.*

Une nuée de criquets est un nuage constitué de milliers de vermines ailées dévorant toute matière organique située sur leur chemin.

## Combat

Une nuée de criquets encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 2d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de criquets doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Une nuée de criquets bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.

## NUÉE DE GUÊPES INFERNALES

Créature magique (extraplanaire, Mal, nuée) de taille Min

Dés de vie : 12d10+27 (93 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 12 m

Classe d'armure : 20 (+4 taille, +6 Dex), contact 20, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +12/—

Attaque : nuée (3d6 plus venin)

Attaque à outrance : nuée (3d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, habitat, venin

Particularités : esprit de ruche, immunité contre les dégâts des armes, nuée, réduction des dégâts (10/magie), résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +10, Vol +7

Caractéristiques : For 1, Dex 22, Con 14, Int 6, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +10, Discrétion +19, Perception auditive +10

Dons : Attaque spéciale renforcée (venin), Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : Morne Éternité de Géhenne

Organisation sociale : solitaire, horreur (2-4 nuées) ou terreur (5-8 nuées)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

*Un puissant bourdonnement précède l'arrivée d'un rapide nuage d'insectes rouge rubis.*

Les guêpes infernales sont des insectes magiques baineux issus des plans infernaux. Elles ressemblent à des guêpes de la taille du pouce, mais leur carapace est noire et rayée de rouge. Leurs yeux à facettes sont d'un vert irisé. Sous forme de nuée, les guêpes infernales bénéficient de l'intelligence d'un esprit de ruche collectif, dont l'ingéniosité n'a d'égale que la soif de sang.

## Combat

Une nuée de guêpes infernales encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 3d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement. Elle est capable de prendre le contrôle des vivants comme des morts, utilisant ses pantins pour se livrer à des actes d'une infâme perversité.

L'attaque d'une nuée de ces monstruosité est considérée comme une arme magique = d'alignement mauvais pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de son adversaire.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de guêpes infernales doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Habitat (Ext).** Une nuée de guêpes infernales peut pénétrer dans le corps d'une créature morte ou sans défense en s'introduisant dans sa bouche et autres orifices. Le processus demande 1 minute, sachant que la victime doit être de taille P, M ou G (quatre nuées peuvent également habiter une créature de taille TC). La nuée peut abandonner le corps quand elle le souhaite, mais cela prend 1 round complet. Toute attaque portée contre l'hôte inflige des dégâts réduits de moitié à la nuée, mais ses résistances et immunités peuvent fort bien annuler tout ou partie de ceux-ci.

Si elle habite un cadavre, la nuée est capable de l'animer et d'en contrôler les mouvements, faisant de lui un zombi (on conserve la taille de la victime) tant qu'elle y reste. Si elle habite un être vivant, elle peut annuler l'effet de son venin, contrôlant les actes et mouvements du sujet comme si elle usait de domination universelle à son encontre. Par contre, si la victime est toujours en vie, elle use rapidement son corps, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Constitution par heure. Si cette caractéristique chute à 0, le sujet meurt.

Il est relativement aisé de comprendre qu'une créature est habitée par une nuée de guêpes infernales, car sa peau est littéralement déformée par la forme des insectes qui évoluent dans son corps. La nuée est suffisamment intelligente pour se dissimuler sous des vêtements amples ou un manteau, histoire qu'on ne remarque pas sa présence. Pour cacher le fait qu'elle habite un hôte, la nuée peut effectuer un test de Dégoulement, qui s'accompagne d'un malus de +4 s'il est de taille P.

Un sort de guérison des maladies ou de guérison suprême lancé sur la victime force la nuée à quitter le corps de celle-ci.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 18), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dex. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Esprit de ruche (Ext).** Toute nuée de guêpes infernales dorée d'au moins 1 point de vie par dé de vie (12 pv pour une nuée classique) bénéficie de l'esprit de ruche, qui lui confère une Intelligence de 11. Si le nombre de ses points de vie passe sous ce seuil, elle est alors dénuée d'intelligence.

## NUÉE DE MILLE-PATTES

**Vermine (nuée) de taille Min**

Dés de vie : 9d8-9 (31 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 18 (+1 taille, +4 Dex), contact 18, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/-

Attaque : nuée (2d6 plus venin)

Attaque à outrance : nuée (2d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, venin

Particularités : immunité contre les dégâts des armes, nuée, perception des vibrations (9 m), vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 1, Dex 19, Con 8, Int —, Sag 10, Cha 3

Compétences : Détection +4, Escalade +12

Dons : Attaque en finesse (S)

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, enchevêtrement (2-4 nuées) ou colonie (7-12 nuées)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

*Telle une armée venimeuse, une masse scintillante et tortillée d'insectes noir bleuté s'avance.*

Cette nuée est une masse grouillante de mille-pattes voraces capable de franchir tous les obstacles pour fondre sur sa proie.

### Combat

Une nuée de mille-pattes encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 2d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de mille-pattes doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 13), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dex. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Une nuée de mille-pattes bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Pour ce qui est des tests d'Escalade, elle utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force. Enfin, elle peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

## NUÉE DE RATS

**Animal (nuée) de taille TP**

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/-

Attaque : nuée (1d6 plus maladie)

Attaque à outrance : nuée (1d6 plus maladie)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, maladie

Particularités : demi-dégâts contre les armes perforantes et tranchantes, nuée, odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 2, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +7, Discrétion +14, Équilibre +10, Escalade +10, Natation +10, Perception auditive +6

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, meute (2-4 nuées)

ou infestation (7-12 nuées)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

*Une horde de rats couinant s'approche à vive allure, les crocs luisants et la bave aux lèvres.*

Cette nuée est une masse grouillante de rats affamés et rongés par la maladie. Elle est composée d'individus semblables à ceux décrits à la page 280, mais ils sont si nombreux que leurs morsures peuvent venir à bout d'un humain. Parfois, on croise ce genre de nuée dans les égouts des villes.

### Combat

Une nuée de rats encercle et attaque toute proie à sang chaud qu'elle rencontre. Elle inflige 1d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de rats doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Maladie (Ext).** Fièvre des marais – attaque de nuée, Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1d3 jours, affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dex et 1d3 points de Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Une nuée de rats bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre, d'Escalade et de Natation. Pour ce qui est des tests d'Escalade, elle peut toujours faire 10, même si elle est pressée ou menacée.

Une nuée de rats utilise son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation (et non celui de Force).

Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

## NYMPHE

**Fée de taille M**

Dés de vie : 6d6+6 (27 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 6 m

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +4 parade), contact 17, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : dague (+6 corps à corps, 1d4/19-20)

Attaque à outrance : dague (+6 corps à corps, 1d4/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : beauté aveuglante, pouvoirs magiques, regard étourdissant, sorts

Particularités : empathie sauvage, grâce surnaturelle, réduction des dégâts (10/fer froid), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +7, Vol +12

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 12, Int 16, Sag 17, Cha 19

Compétences : Concentration +10, Déplacement silencieux +12, Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +12, Dressage +13, Équitation +5,



Évasion +12, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Natation +8, Perception auditive +12, Premiers secours +12, Psychologie +12

Dons : Attaque en finesse, Esquive, Magie de guerre

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique bon

Évolution possible : 7-12 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +7

La beauté de cette créature est telle que les mots manquent pour la décrire. Elle est captivante et dangereuse en raison des émotions qu'elle inspire. Elle a de longs cheveux cuivrés, une peau approchant la perfection, de grands yeux et de longues oreilles.

La nymphe est l'incarnation naturelle de la beauté ■ la gardienne des havres sacrés de la nature. Elle est si incroyablement belle que les mortels peuvent perdre la vue rien qu'en la voyant. Elle déteste le Mal et ceux qui nuisent à la nature.

La nymphe est farouche et d'humeur changeante. À l'instar de la nature, elle incarne la beauté et le danger. Elle se montre charmante et gracieuse envers les mortels qui vénèrent les lieux sauvages, mais elle se prend féroce à ceux qui exploitent la nature ou lui manquent d'égards. Tous les animaux se massent autour d'elle, sans se préoccuper de leur relation habituelle de chasseur à chassé. Quand ils sont blessés, ils savent que la nymphe est là pour les guérir.

La nymphe a la taille et la corpulence d'une femme elfe.

Elle parle le sylvestre et le commun.

## COMBAT

La nymphe évite généralement tout contact avec les créatures qui n'appartiennent pas à la race des fées. Souvent, elle dispose d'un lieu qu'elle tient pour sacré et qu'elle défend contre toute intrusion : un bosquet, une mare, l'émence d'une colline ou quelque sommet. Elle use de ses sorts et animaux pour repousser les envahisseurs, préférant recourir à des attaques non-létales dans un premier temps, puis à des méthodes plus meurtrières si elle semble confrontée à des créatures malveillantes ou à des intrus récalcitrants.

Elle est bien disposée envers les elfes, les demi-elfes et les druides, des individus en qui elle voit des amis de la nature. Plutôt que les chasser, elle a tendance à offrir à ce genre de personnes une chance d'expliquer les raisons de leur présence. Elle aide parfois les créatures d'alignement bon qui l'abordent avec respect et courtoisie.

**Beauté aveuglante (Sur).** Ce pouvoir affecte tous les humanoïdes distants de 9 mètres ou moins. Tous ceux qui regardent directement la nymphe doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) pour ne pas être aveuglés de façon permanente, comme s'ils avaient été la cible du sort *cécité*. La nymphe peut désactiver ce pouvoir ou le réactiver à volonté (action libre). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Empathie sauvage (Ext).** Ce pouvoir fonctionne sur le même principe, que l'aptitude de druide éponyme, si ce n'est que la nymphe bénéficie d'un bonus racial de +6 au test.

**Grâce surnaturelle (Sur).** Une nymphe bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à son modificateur de Charisme. Elle bénéficie d'un même bonus (de parade, cette fois) à la classe d'armure. Le profil du monstre inclut déjà ces bonus.

**Pouvoirs magiques.** Porte dimensionnelle, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

**Regard étourdissant (Sur).** Une nymphe courroucée est capable d'étourdir une créature située dans un rayon de 9 mètres d'un simple regard (action simple). La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 12), sans quoi elle est étourdie pour 2d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Sorts.** La nymphe lance également des sorts comme un druide de niveau 7.

Exemple de sorts de druide préparés (6/5/4/3/1, DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – assistance divine, détection de la magie, illumination, lumière, résistance, soins superficiels ; 1<sup>er</sup> – apaisement des animaux, communication avec les animaux, enchevêtrement, grand pas, soins légers ; 2<sup>e</sup> – forme d'arbre, métal brillant, peau d'écorce, restauration partielle ; 3<sup>e</sup> – appel de la foudre, protection contre les énergies destructives, soins modérés ; 4<sup>e</sup> – rouille.

**Compétences.** La nymphe bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

## OBJET ANIMÉ

Les objets animés peuvent avoir n'importe quelle forme ■ n'importe quelle taille. Ils doivent leur existence à des sorts tels qu'animation d'objets ou à des pouvoirs surnaturels similaires.

## COMBAT

Les objets animés font ce que leur ordonne leur créateur. Ils obéissent sans se poser de question et en faisant systématiquement de leur mieux. Ils font d'excellents serviteurs, n'ayant jamais besoin d'air, de nourriture ou de repos.

Selon sa forme, un objet animé peut avoir un ou plusieurs des pouvoirs ci-dessous.

**Aveuglement (Ext).** Un objet de style tapis ou rideau peut lutter avec un adversaire faisant jusqu'à trois catégories de taille de plus que lui. L'objet joue normalement un test de lutte opposé. S'il le remporte, il s'enroule autour de sa cible et l'aveugle tant qu'on n'a pas réussi à le détacher.

**Constriction (Ext).** Un objet souple (corde, liane, tapis) qui lutte avec une créature faisant jusqu'à une catégorie de taille de plus que lui peut lui infliger des dégâts égaux aux dégâts de base de ses coups plus 1,5 fois son bonus de Force en remportant un test de lutte opposé.

Un objet de taille C ou plus peut attaquer plusieurs créatures en même temps de cette manière, à condition que toutes ses cibles soient plus petites que lui d'au moins deux catégories de taille.

**Piétinement (Ext).** Un objet animé de taille G ou plus, et ayant au moins 10 en solidité, peut piétiner les créatures faisant au moins deux catégories de taille de moins que lui. Les dégâts infligés sont égaux aux dégâts de base de ses coups plus 1,5 fois son bonus de Force. Si ses cibles ne profitent pas de l'attaque d'opportunité à laquelle cette manœuvre leur donne droit, elles peuvent s'écarter en réussissant un jet de Reflexes (DD 10 + 1/2 nombre de DV de l'objet + modificateur de Force de l'objet), auquel cas les dégâts qu'elles subissent sont réduits de moitié.



Nymphe

	Objet animé, taille C	Objet animé, taille TG	Objet animé, taille Gig
Dés de vie :	Créature artificielle de taille C 4d10+30 (52 pv)	Créature artificielle de taille TG 8d10+40 (84 pv)	Créature artificielle de taille Gig 16d10+60 (148 pv)
Initiative :	+0	-1	-2
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), 9 m pieds, 12 m pieds multiples, 18 m roues	6 m (4 cases), 9 m pieds, 12 m pieds multiples, 18 m roues	3 m (2 cases), 6 m pieds, 9 m pieds multiples, 15 m roues
Classe d'armure :	14 (-1 taille, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 14	13 (-2 taille, -1 Dex, +6 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 13	12 (-4 taille, -2 Dex, +8 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte :	+3/+10	+6/+19	+12/+31
Attaque :	coup (+5 corps à corps, 1d8+4)	coup (+9 corps à corps, 2d6+7)	coup (+15 corps à corps, 2d8+10)
Attaque à outrance :	coup (+5 corps à corps, 1d8+4)	coup (+9 corps à corps, 2d6+7)	coup (+15 corps à corps, 2d8+10)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m (long)	4,50 m/3 m (long) 3 m/3 m (haut)	■ m/4,50 m (long) 4,50 m/4,50 m (haut) 6 m/6 m (haut)
Attaques spéciales :	voir description	voir description	voir description
Particularités :	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +1, Vol -4	Réf +1, Vig +2, Vol -3	Réf +3, Vig +5, Vol +0
Caractéristiques :	For 16, Dex 10, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 20, Dex 8, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 24, Dex 6, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1
Compétences :	—	—	—
Dons :	—	—	—
Environnement :	quelconque	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	3	5	7
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

	Objet animé, taille C
Dés de vie :	Créature artificielle de taille C 32d10+80 (256 pv)
Initiative :	-3
Vitesse de déplacement :	3 m (2 cases), 6 m pieds, 9 m pieds multiples, 15 m roues
Classe d'armure :	11 (-8 taille, -3 Dex, +12 naturelle), contact -1, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte :	+24/+49
Attaque :	coup (+25 corps à corps, 4d6+13)
Attaque à outrance :	coup (+25 corps à corps, 4d6+13)
Espace occupé/allonge :	9 m/6 m (long) 9 m/9 m (haut)
Attaques spéciales :	voir description
Particularités :	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +10, Vol +5
Caractéristiques :	For 28, Dex 4, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1
Environnement :	quelconque
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	10
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours neutre
Évolution possible :	—
Ajustement de niveau :	—

**Solidité (Ext).** Tout objet conserve la solidité qui était la sienne avant qu'on ne l'anime (voir les Tables 9-9 et 9-11, page 166 du *Manuel des Joueurs* pour connaître la solidité des objets courants).

**Vitesse supérieure (Ext).** La vitesse de base au sol mentionnée dans le profil part du principe que l'objet se déplace comme il le peut, mais sa vitesse augmente de +3 mètres s'il a deux pieds ou jambes (échelle, statue), de +6 mètres s'il a quatre pieds ou plus (table, chaise) et de +12 mètres s'il possède des roues.

Certains objets peuvent bénéficier de modes de déplacement différents. Ainsi, un objet en bois pourra flotter à la moitié de sa vitesse normale (déplacement de type nage). De la même manière, une corde pourra grimper (escalade) à la moitié de sa vitesse normale. Enfin, un drap pourra voler (manœuvrabilité déplorable) à la moitié de sa vitesse.



Objet animé

Fisch + HD  
2660



	Objet animé, taille TP	Objet animé, taille P	Objet animé, taille M
Dés de vie :	Créature artificielle de taille TP 1/2d10 (2 pv)	Créature artificielle de taille P 1d10+10 (15 pv)	Créature artificielle de taille M 2d10+20 (31 pv)
Initiative :	+2	+1	+0
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), 15 m pieds, 18 m pieds multiples, 24 m roues	9 m (6 cases), 12 m pieds, 15 m pieds multiples, 21 m roues	9m (6 cases), 12 m pieds, 15 m pieds multiples, 21 m roues
Classe d'armure :	14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12	14 (+1 taille, +1 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13	14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+0/-9	+0/-4	+1/+2
Attaque :	coup (+1 corps à corps, 1d3-1)	coup (+1 corps à corps, 1d4)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1)
Attaque à outrance :	coup (+1 corps à corps, 1d3-1)	coup (+1 corps à corps, 1d4)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge :	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	voir description	voir description	voir description
Particularités :	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +0, Vol -5	Réf +1, Vig +0, Vol -5	Réf +0, Vig +0, Vol -5
Caractéristiques :	For 8, Dex 14, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 10, Dex 12, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 12, Dex 10, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1
Compétences :	—	—	—
Dons :	—	—	—
Environnement :	quelconque	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	groupe (4)	paire	solitaire
Facteur de puissance :	1/2	1	2
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

## OGRE

Cette grosse brute fait au moins 2,70 mètres de haut. Doté d'un cuir épais et couvert de verrues noires, il se vêt de peaux malodorantes et ne lave jamais ses longs cheveux gras.

L'ogre est un grand monstre aussi laid que cupide, qui subsiste en se nourrissant de charogne et en volant ce dont il a besoin. Il lui arrive de se joindre à d'autres créatures pour s'en prendre aux êtres faibles, et il n'est pas rare qu'il s'allie avec les ogres mages, géants et autres trolls.

Fainéant et perpétuellement d'humeur massacrante, il résout le moindre problème en le réduisant en pièces. Si cela est impossible, il fuit ou cesse de se préoccuper de la question. Il vit en petits groupes au sein desquels règne une structure tribale et s'installe partout où il y a des créatures à manger, à voler ou à tuer. Il lui arrive d'être engagé comme mercenaire par d'autres humanoïdes malfaisants (et même, parfois, par des humains).

À l'âge adulte, il mesure entre 2,70 mètres et 3 mètres, pour un poids compris entre 300 et 325 kilos. Sa peau épaisse va du jaune sans éclat au brun terne. Ses vêtements sont des peaux mal tannées, qui ne font qu'ajouter à son odeur corporelle particulièrement repoussante.

Il parle le géant, ainsi que le commun quand il a au moins 10 en Intelligence.

## COMBAT

L'ogre déteste les combats à la loyale, leur préférant les embuscades, les attaques en traître et les affrontements dans lesquels ses alliés, lui-même, sont nettement plus nombreux que l'ennemi. Il est assez intelligent pour employer des armes de jet avant de venir combattre au corps à corps.

Cependant, même quand plusieurs ogres sont rencontrés ensemble, ils se battent chacun pour eux, sans la moindre cohésion.

## BARBARE OGRE

Leur nature chaotique, leur taille et leur force expliquent que les ogres fassent de bons barbares. Du reste, leurs chefs, qui sont presque toujours issus de cette classe (niveau bas à niveau moyen), sont de monstrueuses brutes qui font montre d'une redoutable rage guerrière. Un barbare ogre enragé constitue une véritable source d'inspiration pour les autres membres de sa race.

### Combat

Légèrement plus intelligent que ses semblables, le barbare ogre a plus de chances de livrer un combat loyal, mais il ne crache pas sur les techniques brutales des siens.

**Rage de berserker (Ext).** Deux fois par jour, un barbare ogre peut entrer dans une rage destructrice qui dure 9 rounds. Tant que cette rage fait effet, il subit les modifications suivantes : CA 17 (contact 8, pris au dépourvu 17) ; pv 95 ; Att +18/+13 corps à corps (massue +1, 2d6+16) ; JS Vig +14, Vol +4 ; For 30, Con 22 ; Escalade +15, Saut +16. Au terme de cette rage, le barbare ogre est fatigué jusqu'à la fin de la rencontre.

**Esquive instinctive (Ext).** Le barbare ogre conserve son bonus de Dex à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible.



Ogre

Fisch 1/1/00  
2000

	Ogre
Dés de vie :	Géant de taille G 4d8+11 (29 pv)
Initiative :	-1
Vitesse de déplacement :	9 m en armure de peau (6 cases); vitesse de déplacement de base 12 m
Classe d'armure :	16 (-1 taille, -1 Dex, +5 naturelle, +3 armure de peau) contact 8, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+3/+12
Attaque :	massue (+8 corps à corps, 2d8+7); ou javeline (+1 distance, 1d8+5)
Attaque à outrance :	massue (+8 corps à corps, 2d8+7); ou javeline (+1 distance, 1d8+5)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—
Particularités :	vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +6, Vol +1
Caractéristiques :	For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7
Compétences :	Détection +2, Escalade +5, Perception auditive +2
Dons :	Arme de prédilection (massue), Robustesse
Environnement :	collines tempérées (merrhow : milieux aquatiques tempérés)
Organisation sociale :	solitaire, couple, groupe (3-4) ou bande (5-8) ou bande (1 plus 4-7 ogres)
Facteur de puissance :	3
Trésor :	normal
Alignement :	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+2

Certes, ce bonus est de +0, mais cela signifie tout de même qu'il n'est pas sujet aux attaques surnoisées des roubards dans ces conditions.

**Sens des pièges (Ext).** Le barbare ogre bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et d'un bonus de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

## MERRHOW

Ces cousins des ogres affichent le sous-type aquatique. Le merrhow est un ogre aquatique vivant dans les lacs et les rivières. Ils ont une vitesse de déplacement de base au sol de 9 mètres, une vitesse de déplacement à la nage de 12 mètres et on ne les trouve que dans les milieux aquatiques. Ils délaissent la célèbre massue de l'ogre au profit d'une pique (+8 corps à corps, 1d8+7).

## PERSONNAGES OGRES

La plupart des ogres exceptionnels sont des barbares ou des guerriers.

Voici les traits raciaux des personnages ogres :

- +10 en Force, -2 en Dextérité, +4 en Constitution, -4 en Intelligence, -4 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge : 3 mètres/3 mètres.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un ogre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un ogre commence avec quatre niveaux de géant, qui lui confèrent 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +3 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +1, Vig +4 et Vol +1.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un ogre lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 7 x (2 + modificateur d'Int, minimum 1). Ses compétences de classe sont Détection, Escalade et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un ogre lui confèrent deux dons.
- Armes et armures. L'ogre est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

	Ogre barbare de niveau 4
Dés de vie :	Géant de taille G 4d8+19 plus 4d12+16 (79 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	12 m en armure de peau (8 cases); vitesse de déplacement de base 15 m
Classe d'armure :	19 (-1 taille, +5 naturelle, +4 armure de peau +1, anneau de protection +1), contact 10, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte :	+7/+19
Attaque :	massue +1 (+16 corps à corps, 2d8+13); ou javeline (+6 distance, 1d8+8)
Attaque à outrance :	massue +1 (+16/+11 corps à corps, 2d8+13); ou javeline (+6 distance, 1d8+8)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m
Attaques spéciales :	rage de berserker (2 fois/jour)
Particularités :	esquive instinctive, sens des pièges (+1), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +12, Vol +2
Caractéristiques :	For 26, Dex 11, Con 18, Int 8, Sag 10, Cha 4
Compétences :	Détection +2, Discrétion -6, Escalade +13, Perception auditive +6, Saut +17
Dons :	Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Robustesse
Environnement :	collines tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, groupe (1 plus 1-3 ogres)
Facteur de puissance :	7
Trésor :	normal (ce qui inclut armure de peau +1, massue +1 et anneau de protection +1)
Alignement :	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+2

- Bonus d'armure naturelle de +5.
- Langues. D'office : commun et géant. Supplémentaires : nain, orque, gobe-lin, terreux.
- Classe de prédilection. Barbare.
- Ajustement de niveau. +2.

## OGRE MAGE

	Céant de taille G
Dés de vie :	5d8+15 (37 pv)
Initiative :	+4
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), vol 12 m (bonne)
Classe d'armure :	11 (-1 taille, +5 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 9, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte :	+3/+12
Attaque :	épée à deux mains (+7 corps à corps, 3d6+7/19-20); ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)
Attaque à outrance :	épée à deux mains (+7 corps à corps, 3d6+7/19-20); ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques
Particularités :	régénération (5), résistance à la magie (19), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vol
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +7, Vol +3
Caractéristiques :	For 21, Dex 10, Con 17, Int 14, Sag 14, Cha 17
Compétences :	Art de la magie +10, Concentration +11, Détection +10, Perception auditive +10
Dons :	Expertise du combat, Science de l'initiative
Environnement :	collines froides
Organisation sociale :	solitaire, couple ou groupe mixte (1-2 plus 2-4 ogres)
Facteur de puissance :	8
Trésor :	normal (x2)
Alignement :	généralement loyal mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+7



Cette créature ressemble à un grand humain démoniaque. Il a la peau verte, les cheveux sombres, et deux petites cornes en ivoire poussent sur son front. Le fond de ses yeux est aussi noir que ses dents et ses ongles griffus, tandis que ses pupilles sont blanches.

L'ogre mage est plus intelligent et plus dangereux que son cousin commun. Cupide et cruel, il conduit souvent des raids lui permettant d'obtenir esclaves, trésors et nourriture.

Il s'installe dans des structures fortifiées ou des repaires souterrains, où il vit seul ou accompagné de quelques serviteurs ogres. Chez les ogres mages, le statut social est fonction de la richesse. C'est pour cette raison que, même si ce monstre n'a pas l'habitude de s'allier avec les siens, il se livre parfois à une compétition plus ou moins amicale avec eux, afin de voir lequel parviendra à amasser le plus grand trésor à force de raids et de plans ourdis en secret.

L'ogre mage mesure 3 mètres pour un poids de 350 kilos. Sa peau varie du vert clair au bleu pâle et ses cheveux sont noirs ou foncés. Il aime porter des vêtements amples et une armure légère.

Il parle le géant et le commun.

## Combat

L'ogre mage préfère faire usage de ses pouvoirs magiques ; il ne combat que quand cela devient absolument nécessaire. S'il se trouve face à des adversaires qui lui sont supérieurs, il s'enfuit grâce à son pouvoir d'état gazeux plutôt que de mourir inutilement. Néanmoins, il n'oublie pas un revers de sitôt, et les aventuriers qui parviennent à le vaincre, mais le laissent s'enfuir, feraient bien de surveiller leurs arrières.

**Pouvoirs magiques.** Invisibilité et ténèbres, à volonté ; charme-personne (DD 14), cône de froid (DD 18), état gazeux, métamorphose et sommeil (DD 14), 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Régénération (Ext).** Le feu et l'acide lui infligent des dégâts normaux.

Si l'ogre mage perd un membre, il peut l'accoler à la plaie et attendre que ses os, tissus et muscles se reconstituent, ce qui prend 1 minute. Si sa tête est tranchée (ou si un organe vital lui est arraché), elle doit être rattachée dans les 10 minutes, sans quoi le monstre meurt. Ses membres perdus ne repoussent pas s'il ne peut pas les tenir contre la plaie.

**Vol (Sur).** L'ogre mage peut cesser de voler ou reprendre son vol quand il le souhaite (action libre). En état gazeux, il vole à sa vitesse de déplacement normale et dispose d'une manœuvrabilité parfaite.

## PERSONNAGES OGRES MAGES

Voici les traits raciaux des personnages ogres mages :

- +10 en Force, +6 en Constitution, +4 en Intelligence, +4 en Sagesse, +6 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discrétion, bonus de +4 aux tests de lutte.

## Ogre mage

Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.

- Espace occupé/allonge. 3 mètres/3 mètres.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un ogre mage est de 12 mètres. Il dispose également d'une vitesse en vol de 12 mètres (bonne).
- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

• Dés de vie raciaux. Un ogre mage commence avec cinq niveaux de géant, qui lui confèrent 5d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +3, et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +1, Vig +4 et Vol +1.

• Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un ogre mage lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 8 x (2 + modificateur d'Int, minimum 1). Ses compétences de classe sont Art de la magie, Concentration, Détection et Perception auditive.

• Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un ogre mage lui confèrent deux dons.

• Bonus d'armure naturelle de +5.

• Attaques spéciales (voir ci-dessus). Pouvoirs magiques.

• Particularités (voir ci-dessus). Régénération (5), résistance à la magie (19).

• Langues. D'office : commun, géant. Supplémentaires : nain, goblin, infernal, orque.

• Classe de prédilection. Ensorceleur.

• Ajustement de niveau. +7.

## OMBRE

De forme plus ou moins humanoïde, cette créature n'est rien de plus qu'une sorte de nappe d'ombre.

L'ombre est une entité constituée d'obscurité, qui hait la vie et la lumière avec autant de ferveur l'une que l'autre. Son contact glacial est celui de la non-vie, ce qui en fait un redoutable adversaire.

Il est difficile de la repérer dans les endroits sombres. Par contre, elle devient instantanément visible en pleine lumière.

Perpétuellement agressive, l'ombre est l'ennemie de tout ce qui vit. Elle attaque sans sommation et terrasse vite ceux qui ne sont pas prêts à l'affronter.

Elle mesure 1,50 à 1,80 mètre de haut et ne pèse rien.

Une ombre est incapable de parler intelligiblement.

## COMBAT

L'ombre se rapit dans les recoins obscurs, attendant que ses proies passent non loin.

**Affaiblissement temporaire de Force (Sur).** Tout être vivant touché par une ombre subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Quiconque tombe à 0 en Force de cette façon meurt aussitôt.

Ombre

Gw

## Ombre

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 3d12 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : vol 12 m (bonne) (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +1/—

Attaque : contact intangible (+3 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force)

Attaque à outrance : contact intangible (+3 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de Force, création de rejets

Particularités : mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +4

Caractéristiques : For —, Dex 14, Con —, Int 6, Sag 12, Cha 13

Compétences : Détection +7, Discrétion +8\*, Fouille +7, Perception auditive +7

Dons : Esquive, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-5) ou nuée (6-11)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 4-9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

## Ombre suprême

Mort-vivant (intangible) de taille M

9d12 (58 pv)

+2

vol 12 m (bonne) (8 cases)

14 (+2 Dex, +2 parade), contact 14, pris au dépourvu 12

+4/—

contact intangible (+6 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d8 points de Force)

contact intangible (+6 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d8 points de Force)

1,50 m/1,50 m

affaiblissement temporaire de Force, création de rejets

mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Réf +5, Vig +3, Vol +7

For —, Dex 15, Con —, Int 6, Sag 12, Cha 14

Détection +9, Discrétion +14\*, Fouille +6, Perception auditive +9

Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent, Vigilance

quelconque

solitaire

8

aucun

toujours chaotique mauvais

—

—

**Création de rejets (Sur).** Tout humanoïde tué par une ombre en devient une à son tour en 1d4 rounds. Toutes les ombres créées de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de celle qui les a tuées.

**Compétences.** L'ombre bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive et d'un bonus racial de +4 aux tests de Fouille.

Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les zones de pénombre. Dans les zones illuminées, elle subit un malus de -4 à ces mêmes tests.

## OMBRE SUPRÊME

Bien qu'elle ne soit pas plus intelligente qu'une ombre normale, cette créature est bien plus redoutable en raison des dégâts accrus qu'elle inflige et de sa technique de combat.

### Combat

Relativement astucieuse, l'ombre suprême use au maximum de sa discrétion. Sa tactique préférée consiste à rester tapie, dissimulée dans les murs ou le sol, puis à surgir avant de placer une attaque de contact et de battre en retraite dans un objet solide pour qu'on ne puisse pas la frapper en retour.

**Affaiblissement tempo-**

**raire de Force (Sur).** Tout être vivant touché par une

ombre suprême subit un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Force.

chitineux est couvert de plaques d'une dureté extrême. Ses organes sensoriels ressemblent à des touffes de poils éparés.

Ombre des roches

L'ombre des roches est une créature massive vivant dans les entrailles de la terre. Avancant comme dans du beurre au travers de la roche la plus dure, elle ne laisse que dévastation derrière elle.

Haute de près de 2,40 mètres, elle fait environ 1,50 mètre de largeur d'épaules pour un poids de 400 kilos. Elle creuse au travers de la roche à la vitesse de 1,50 mètre par round. À moins qu'elle ne le souhaite, elle le laisse pas de tunnel praticable derrière elle.

Enfin, elle parle le terreux.

### COMBAT

L'ombre des roches est capable de porter des coups assez puissants pour broyer la plupart des adversaires. De plus, ses mandibules sont suffisamment fortes pour tout sectionner, même ce qui est protégé par une armure lourde ou un épais exosquelette.

Malgré son aspect stupide, l'ombre des roches est intelligente. Quand la force brute ne suffit pas pour

l'emporter, elle utilise sa faculté à creuser la terre et la roche pour multiplier culs-de-sac et fosses qui lui permettront de piéger les imprudents.

**Regard déconcertant (Sur).** Comme le sort confusion (niveau 8 de lanceur de sorts), portée 9 mètres, jet de Volonré (DD 15), annule. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

## OMBRE DES ROCHES

Puissamment bâtie, cette créature ressemble à un croisement entre un gorille et un scarabée géant. Sa tête ronde porte une énorme paire de mandibules et des rangées de dents triangulaires. Ses deux gros yeux font penser à ceux d'un scarabée et les deux autres, plus petits, à ceux d'un gorille. Tout son corps

## OMBRE DES ROCHES HORRIFIANTE

Les ombres des roches atteignent parfois une taille et une force inégales. La version horrifiante de ce monstre fait plus 4,80 mètres de haut



Dés de vie :	8d8+35 (70 pv)
Initiative :	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), creusement 6 m
Classe d'armure :	18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépouvu 17
Attaque de base/lutte :	+6/+16
Attaque :	griffes (+11 corps à corps, 2d4+6)
Attaque à outrance :	2 griffes (+11 corps à corps, 2d4+6) et mandibules (+9 corps à corps, 2d8+3)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m
Attaques spéciales :	regard déconcertant
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +8, Vol +6
Caractéristiques :	For 23, Dex 13, Con 19, Int 11, Sag 11, Cha 13
Compétences :	Escalade +12, Perception auditive +11, Saut +5
Dons :	Attaques multiples, Robustesse, Vigueur surhumaine
Environnement :	souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2-4)
Facteur de puissance :	7
Trésor :	normal
Alignement :	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	9-12 DV (taille G), 13-24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—

Ombre des roches	horrifiante
Aberration de taille G	Aberration de taille TG
20d8+180 (270 pv)	±0
6 m (4 cases), creusement 6 m	22 (-2 taille, +14 naturelle), contact 8, pris au dépouvu 24
22 (-2 taille, +14 naturelle), contact 8, pris au dépouvu 24	+15/+36
griffes (+26 corps à corps, 3d6+13)	griffes (+26 corps à corps, 3d6+13) et mandibules (+24 corps à corps, 4d6+6)
2 griffes (+26 corps à corps, 3d6+13) et mandibules (+24 corps à corps, 4d6+6)	+50 m/4,50 m
+50 m/4,50 m	regard déconcertant
regard déconcertant	perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m).
perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m).	Réf +6, Vig +17, Vol +15
Réf +6, Vig +17, Vol +15	For 36, Dex 10, Con 29, Int 10, Sag 13, Cha 15
For 36, Dex 10, Con 29, Int 10, Sag 13, Cha 15	Escalade +23, Perception auditive +21, Psychologie +5, Saut +15
Escalade +23, Perception auditive +21, Psychologie +5, Saut +15	Arme naturelle supérieure (griffes), Armure naturelle supérieure (x3), Attaques multiples, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Arme naturelle supérieure (griffes), Armure naturelle supérieure (x3), Attaques multiples, Vigueur surhumaine, Volonté de fer	souterrains
souterrains	solitaire
solitaire	14
14	normal
normal	généralement chaotique mauvais
généralement chaotique mauvais	—
—	—

pour un poids d'environ 4 tonnes. Incroyablement puissante, l'ombre des roches horrifiante est une créature solitaire crainte de ses semblables. Parfois, elle protège le repaire de dragons ou d'ensorcelleurs maléfiques.

Le DD du jet de Volonté visant à résister au pouvoir de regard déconcertant de ce monstre est égal à 22, et ce en raison de ses dés de vie et de sa valeur de Charisme plus élevés.

## ORQUE

Orque, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépouvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20); ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20); ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde :

Réf +0, Vig +3,

Vol -2

Caractéristiques :

For 17, Dex 11,

Con 12, Int 8,

Sag 7, Cha 6



Orque

Compétences : Détection +1,

Perception auditive +1

Dons : Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : groupe (2-4), bande (11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou tribu (30-100 plus 150% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : souvent chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +0

L'aspect des orques est aussi variable que celui des humains primitifs. Ils ont la peau grise, les cheveux rêches, un front très incliné vers l'arrière et un visage porcin aux canines inférieures proéminentes comme des défenses de sanglier. Ils marchent voléts.

Les orques sont des humanoïdes agressifs vivant de pillage et de maraude. Depuis toujours, ils haïssent les elfes et les nains, qu'ils attaquent presque toujours à vue.

Ils ont généralement les cheveux noirs. Leurs yeux sont rouges et leurs oreilles semblables à celles d'un loup. Ils portent des couleurs flamboyantes que la majorité des humains trouvent déplaissantes (rouge sang, jaune moutarde, vert-jaune ou violet foncé).

Leur équipement est sale et mal entretenu.

Un orque mâle fait plus de 1,80 mètre de haut et pèse dans les 105 kilos. Les femelles sont légèrement plus petites.

Quand ils ne sont pas en train de combattre d'autres créatures, les orques passent le plus clair de leur temps à s'entraîner ou à planifier leurs prochaines agressions.

Leur langue varie légèrement d'une tribu à l'autre, tout en restant compréhensible pour quiconque parle l'orque. Certains parlent également le goblin ou le géant.

La plupart des orques rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes. Le profil indiqué ci-dessus concerne des PNJ de niveau 1.

## COMBAT

Les orques savent manier toutes les armes courantes, mais ils montrent une nette préférence pour celles qui infligent un maximum de dégâts en un minimum de temps. Parmi ceux qui empruntent une carrière de guerrier ou d'homme d'armes, beaucoup apprennent le maniement du cimeterre à deux mains ou de la grande hache en qualité d'armes de guerre. Ils aiment tendre des embuscades ou attaquer depuis une position abritée, et n'appliquent les règles de la guerre (comme respecter un cessez-le-feu) que tant que cela les arrange.

**Sensibilité à la lumière (Ext).** Les orques subissent un malus de -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

## LA SOCIÉTÉ DES ORQUES

Les orques sont convaincus que, pour survivre, ils doivent conquérir autant de terres que possible, ce qui en fait les ennemis naturels de toutes les créatures intelligentes vivant à proximité. Ils sont constamment en guerre (ou en instance de guerre) avec les autres humanoïdes, ce qui inclut les autres tribus d'orques. Il leur arrive de s'allier avec d'autres humanoïdes, mais ils se rebellent rapidement quand ils ne sont pas dirigés par des orques. Leurs dieux leur enseignent que toutes les autres créatures leur sont inférieures et que tout leur appartient de droit, les autres races leur ayant volé leur dû. Les lanceurs de sorts orques sont ambitieux, mais les rivalités pouvant naître entre eux et les chefs nuisent parfois à l'unité de la tribu.

La société des orques est patriarcale, les femmes étant considérées comme des possessions matérielles ou du bétail. Le nombre d'épouses et de fils est un critère de statut social, de même que l'aptitude martiale, les richesses et les terres de chacun. Les hommes arborent fièrement les cicatrices reçues au combat, allant même jusqu'à en rajouter lors de rituels marquant leurs exploits ou les étapes importantes de leur existence.

Un repaire d'orques peut être une caverne, un ensemble de huttes en bois, un fortin, ou encore une grande ville s'étendant sous la surface et au-dessous. Il comprend autant de femmes que d'hommes, deux fois moins d'enfants que d'hommes, et des esclaves (environ un pour dix mâles).

Le dieu principal des orques a pour nom Gruumsh. C'est un dieu borgne qui ne tolère pas que son peuple puisse vouloir la paix.

## PERSONNAGES ORQUES

Généralement, les chefs orques sont des barbares. Les prêtres vénèrent Gruumsh et ont accès à deux des domaines suivants : Chaos, Force, Guerre (arme de prédilection : épée, lance ou pique) ou Mal. La plupart des lanceurs de sorts sont des adeptes, dont les sorts préférés sont ceux qui infligent des dégâts.

**Traits des orques (Ext).** Voici les traits raciaux des personnages orques :

- +4 en Force, -2 en Intelligence, -2 en Sagesse, -2 en Charisme.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un orque est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.

- Sensibilité à la lumière.** Les orques sont éblouis par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.
- Langues.** D'office : commun et orque. Supplémentaires : commun des Profondeurs, géant, gnoll, goblin, nain.
- Classe de prédilection.** Barbare.

L'homme d'armes orque présenté ci-dessus disposait des caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## DEMI-ORQUES

Ces métis nés de parents humains et orques vivent dans les villes humaines ou orques (où leur statut social varie en fonction des préjugés locaux), mais aussi au sein de petites communautés constituées de leurs semblables. Leurs caractéristiques physiques mélangent celles de leurs deux parents. Aussi, grands que les humains, ils sont un peu plus lourds en raison de leur importante masse musculaire. Ils ont la peau verdâtre, le front incliné vers l'arrière, la mâchoire prognathe, les dents proéminentes et le poil rêche. Ceux qui vivent au contact des orques arborent de nombreuses cicatrices.

**Traits des demi-orques (Ext).** Voici les traits raciaux des personnages demi-orques :

- +2 en Force, -2 en Intelligence, -2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un demi-orque est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Sang orque.** Les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière pour tous les effets liés à la race. Par exemple, les demi-orques sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les orques que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux orques.
- Langues.** D'office : commun et orque. Supplémentaires : abyssal, draconien, géant, gnoll, goblin.
- Classe de prédilection.** Barbare.

## OTYUGH

Aberration de taille G

Dés de vie : 6d8+9 (36 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement :

■ m (4 cases)

Classe d'armure : 17 (-1

taille, +8 naturelle),

contact 9, pris au

dépouillé 17

Attaque de

base/lutte : +4/+8

Attaque : tentacule (+4

corps à corps, 1d6)

Attaque à outrance : 2

tentacules (+4 corps à corps, 1d6) et

morsure (-2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

(4,50 m avec tentacule)

Attaques spéciales :

constriction (1d6),

étreinte, maladie

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 11, Dex 10, Con 13, Int 5, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +6, Discrétion -1\*, Perception auditive +6

Dons : Arme de prédilection (tentacule), Robustesse, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)

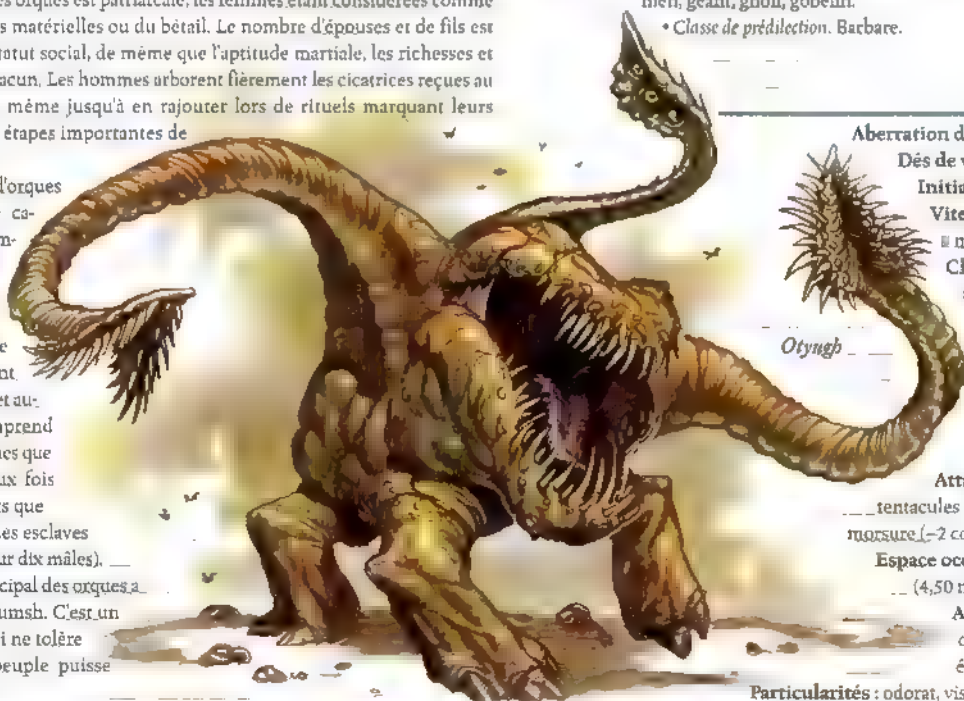
Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 7-8 DV (taille G), 9-18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —



Otyugh



De forme vaguement sphérique, cette créature est couverte d'une peau épaisse ayant la densité de la pierre. Un appendice, d'une soixantaine de centimètres de long, pousse au sommet de son corps ; c'est lui qui réunit les deux yeux et les organes sensoriels du monstre. Sa bouche, garnie de crocs acérés s'ouvre au centre de sa masse. Il se déplace de manière patoïde sur trois pattes épaisses et attrape les objets à l'aide de deux longs tentacules s'achevant par des appendices en forme de feuille et couverts de piquants.

L'oryugh est un monstre souterrain particulièrement grotesque qui se cache dans les ras de déchets. Même s'il se nourrit principalement de charogne, il ne refuse pas de manger de la chair fraîche quand l'occasion se présente.

Il passe le plus clair de son temps enfoui dans la décharge d'ordures qu'il s'est choisie pour repaire, ne laissant émerger que ses organes sensoriels. Certaines créatures intelligentes cohabitent avec l'oryugh, voyant en lui un excellent moyen de se débarrasser de leurs déchets. Ils les déversent dans le repaire du monstre, qui s'estime souvent suffisamment nourri pour ne pas éprouver le besoin de les attaquer.

Il fait généralement 2,40 mètres de diamètre pour un poids de 250 kilos.

L'oryugh parle le commun.

## COMBAT

L'oryugh attaque les êtres vivants s'il a faim ou s'il se sent menacé. Sinon, il préfère rester caché. Il se bat à l'aide de ses tentacules couverts de piquants, qu'il utilise également pour amener ses proies jusqu'à sa gueule.

**Constriction (Ext).** L'oryugh inflige automatiquement les dégâts de tentacule à son adversaire chaque fois qu'il remporte un test de lune.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'oryugh doit réussir une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il parvient à assurer sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Maladie (Ext).** Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 14), temps d'incubation 1d3 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** La couleur naturelle de l'oryugh lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion quand il se cache dans son repaire.

## OURS-HIBOU

Créature magique de taille G

Dés de vie : 5d10+25 (52 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+5) et bec (+4 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étirement

Particularités : odorat

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Pistage, Vigilance



Ours-hibou

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-8)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6-8 DV (taille G), 9-15 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cette créature est recouverte d'un épais manteau de plumes et de fourrure hirsute. Son corps n'est pas sans rappeler celui d'un ours, mais il est pourvu d'une tête d'oiseau, de grands yeux ronds et d'un bec crochu.

L'ours-hibou est un redoutable prédateur dont la réputation d'agressivité, de férocité et de mauvais caractère est amplement justifiée. Il a tendance à attaquer tout ce qui bouge, sans la moindre provocation.

Les sages se demandent depuis longtemps comment l'ours-hibou a vu le jour. La théorie la plus souvent citée fait état d'un magicien dément qui aurait créé le premier en effectuant un croisement entre un ours et un hibou géant.

Quoi qu'il en soit, de nombreuses plumes noires apparaissent dans la fourrure de ce monstre, qui varie du brun sombre au brun jaunâtre. Son bec a la couleur de l'ivoire. À l'âge adulte, il atteint les 2,40 mètres, pour un poids de 750 kilos. Les aventuriers qui ont survécu à un combat contre cette créature évoquent souvent la lueur de démence bestiale qui brille au fond de ses yeux bordés de rouge.

L'ours-hibou habite dans les régions reculées. Il s'installe dans les forêts à la végétation touffue ou dans les cavernes souterraines. Il est actif de jour ou de nuit, selon le mode de vie de ses proies favorites. Les adultes vivent en couple et chassent en groupe, laissant leurs petits au repaire. Celui-ci compte généralement 1d6 petits, pouvant se vendre 3 000 po pièce dans la plupart des régions civilisées. Il est impossible de domestiquer un ours-hibou, mais on peut en faire un garde mobile, pour peu que la zone qu'il a à patrouiller soit bien délimitée. Un dresseur professionnel demande 2 000 po pour apprivoiser un ours-hibou (DD 23 pour un petit, DD 30 pour un adulte).

## COMBAT

L'ours-hibou attaque à vue tout ce qu'il considère comme une proie, c'est-à-dire toute créature plus grosse qu'une souris. Il combat toujours jusqu'à la mort, à l'aide de ses puissantes griffes et de son bec acéré.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'ours-hibou doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

## OXYDEUR

Aberration de taille M

Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : antennes (+3 contact au corps à corps, corrosion)

Attaque à outrance : antennes (+3 contact au corps à corps, corrosion) et morsure (-2 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : corrosion

**Particularités :** odorat, vision dans le noir (18 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +2, Vol +5  
**Caractéristiques :** For 10, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 11  
**Compétences :** Détection +7, Perception auditive +7  
**Dons :** Pistage, Vigilance  
**Environnement :** souterrains  
**Organisation sociale :** solitaire ou couple  
**Facteur de puissance :** 3  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre  
**Évolution possible :** 6-8 DV (taille M), 9-15 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** —

Cette créature a la taille d'un poney. Elle dispose de quatre pattes insectoïdes et d'un corps ramassé qui est protégé par une épaisse peau bosselée. Sa queue est couverte de plaques solides et s'achève par ce qui ressemble à deux têtes de pelle. Enfin, elle arbore deux longues antennes situées juste sous ses yeux.

La plupart des guerriers préfèrent affronter une armée d'orques plutôt que de se retrouver face à un oxydeur. Également appelé monstre rouilleur, cette créature fait rouiller les objets métalliques à une vitesse stupéfiante. Elle a ainsi détruit les armes, le bouclier ou l'armure de nombreux aventuriers.

L'épaisse peau de cette créature va de l'ocre sous le ventre au ton rouille sur le dos. Ce sont ses deux antennes préhensiles qui oxydent le métal au contact.

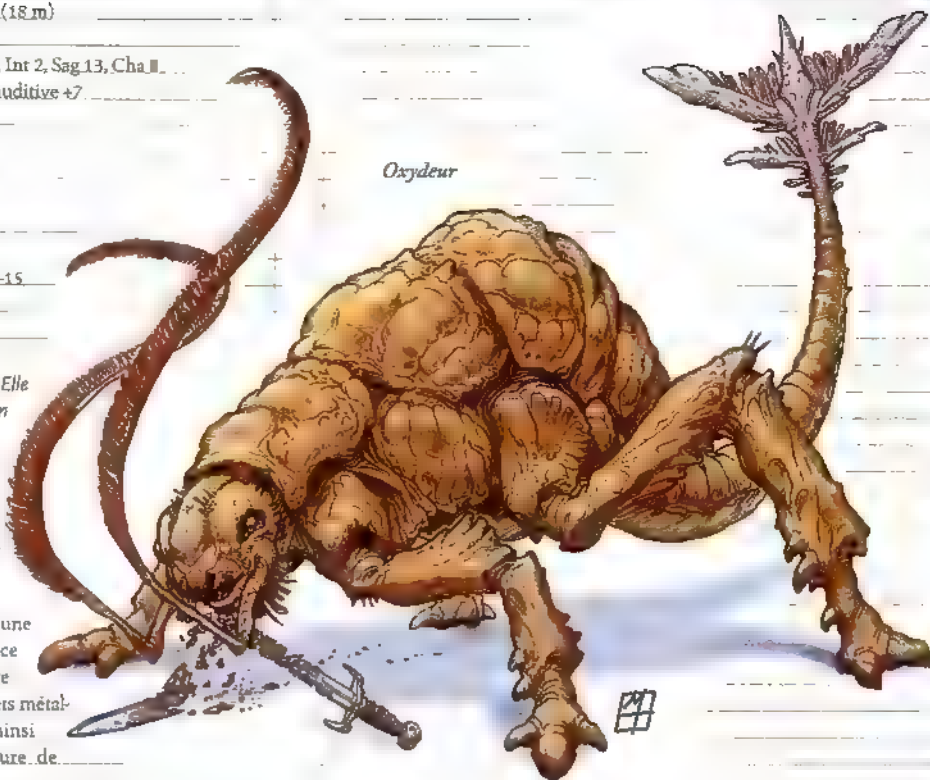
En moyenne, l'oxydeur mesure 1,50 mètre de long pour 90 centimètres de haut et un poids de 100 kilos.

## COMBAT

L'oxydeur sent le métal à 27 mètres de distance. Il se précipite dessus et tente de fouetter l'objet détecté à l'aide de ses antennes. N'abandonnant pas facilement, il poursuit souvent les aventuriers qui possèdent encore beaucoup de métal sur eux, ne s'arrêtant que pour engloutir un objet fraîchement oxydé. Un personnage rusé (ou à bout d'idées) peut retarder le monstre rouilleur en lui lançant des objets métalliques à intervalle régulier.

Cette créature prend toujours pour cible le plus gros objet métallique disponible. Elle s'en prend donc d'abord aux armures, puis aux boucliers et aux objets de plus petite taille (armes, etc.). Elle préfère les métaux ferreux (fer ou acier) aux métaux précieux (or, argent, etc.), mais mange tout de même ces derniers si l'occasion se présente.

**Corrosion (Ext).** Quand les antennes de l'oxydeur touchent un objet métallique (un seul jet d'attaque de contact pour les deux), celui-ci rouille et se désagrège instantanément. Il peut ainsi détruire un volume de métal de 3 mètres de côté d'un simple contact.



Oxydeur

Armures, armes et autres objets magiques en métal ont droit à un jet de Réflexes pour résister à cette attaque (DD 17). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +4.

Toute arme métallique infligeant des dégâts à l'oxydeur rouille également. Les armes en bois, en pierre ou en n'importe quelle autre matière non métallique ne sont pas affectées.

## PÉGASE

**Créature magique de taille C**

**Dés de vie :** 4d10+12 (34 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases), vol 36 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +4/+12

**Attaque :** sabot (+7 corps à corps, 1d6+4)

**Attaque à outrance :** 2 sabots (+7 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d3+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** odorat, pouvoirs magiques, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :**

Réf +6, Vig +7, Vol +4

**Caractéristiques :**

For 18, Dex 15, Con 16,

Int 10, Sag 13, Cha 13

**Compétences :** Détection +8,

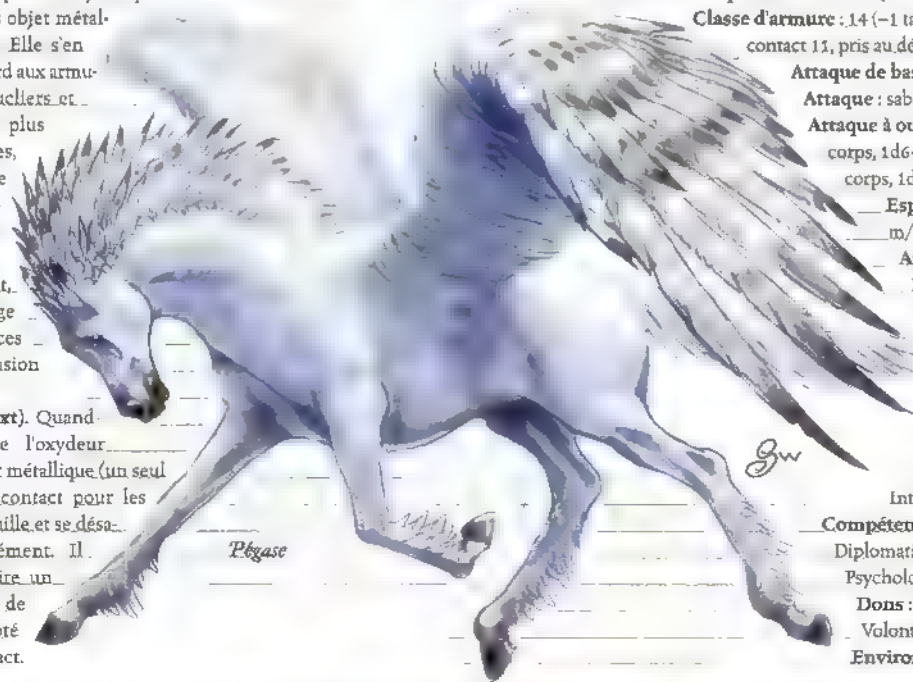
Diplomatie +3, Perception auditive +8,

Psychologie +9

**Dons :** Attaque en vol,

Volonté de fer

**Environnement :** forêts tempérées



Pégase



Organisation sociale : solitaire, couple ou troupeau (6-10)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : généralement chaotique bon

Évolution possible : 5-8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +2 (compagnon d'armes)

*Cette créature ressemble à un cheval, mais elle possède deux grandes ailes de plumes. Sa robe comme ses ailes sont blanc pur.*

Le pégase est un fabuleux cheval ailé qui défend parfois la cause du Bien.

Bien que très recherché comme monture volante, il est naturellement sauvage et difficile à apprivoiser.

Quand deux pégases s'unissent, c'est pour la vie. Ils bâtissent leur nid dans un endroit élevé ou reculé ; il abrite 1-2 œufs ou 1-2 petits.

Le pégase fait généralement 1,80 mètre au garrot, pour une envergure de 6 mètres et un poids de 750 kilos. Certaines rumeurs font état d'individus bruns ou noirs.

Il ne parle pas mais comprend parfaitement le commun.

## COMBAT

Le pégase se défend à l'aide de ses sabots et de sa morsure. Couples et troupeaux combattent ensemble, luttant jusqu'à la mort pour défendre leurs œufs et leurs petits.

**Pouvoirs magiques.** Détection du Bien et détection du Mal, à volonté et dans une zone de 18 mètres de rayon. Niveau 5 de lanceur de sorts.

**Compétences.** Le pégase bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.

## DRESSAGE DE PÉGASE

Bien que cette créature soit intelligente, il est nécessaire de l'entraîner avant de pouvoir la monter au combat. Pour ce faire, le pégase doit manifester une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être atteint via un test de Diplomatie réussi). L'entraînement d'un pégase amical demande donc six semaines de travail et un test de Dressage (DD 25). Il peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut le faire que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf de pégase vaut 1 000 po sur le marché, un petit 3 000 po. Ils grandissent au même rythme que les chevaux. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser une telle créature, et il faut posséder une selle exotique pour pouvoir la monter. Le pégase sert un maître neutre ou bon avec une indéfectible loyauté.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos.

## PLANAIRE

« Planaire » est un terme générique regroupant toutes les créatures ayant un Extérieur (le plus souvent un céleste ou un fiélon) dans leur arbre généalogique.

La présence d'une entité originaire d'un autre plan dans une lignée se fait sentir de nombreuses générations durant. Bien qu'ils ne diffèrent pas autant de la norme que les demi-célestes ou les demi-fiélon, les planaires possèdent tout de même certaines particularités.

Les deux types de planaires décrits ci-dessous sont les plus fréquents. Les aasimars sont des humains qui ont du sang de céleste dans les veines, tandis que les tieffélins ont un ancêtre fiélon.

Il n'existe pas d'aasimar ou de tieffelin « typique ». Ces créatures n'ont pas de culture qui leur soit propre ; elles sont obligées de s'intégrer à celles qui existent déjà. Beaucoup ont une ou plusieurs classes de personnage.

## AASIMAR

Aasimar, homme d'armes de niveau 1

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m en armure d'écailles (4 cases) ; vitesse de base 9 m

Classe d'armure : 16 (+4 armure d'écailles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19-20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19-20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : lumière du jour

Particularités : résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol +0

Caractéristiques : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 10

Compétences : Connaissances (religion) +1, Détection +3,

Équitation +1, Perception auditive +3, Premiers secours +5

Dons : Science de l'initiative

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

*Cet être ressemble à un humain séduisant, calme et serein. Une lueur intérieure illumine son visage.*



Planaires

Touché par la grâce, l'aasimar est souvent grand, séduisant et agréable. Quelque chose en lui peut rappeler son héritage céleste (cheveux argentés, yeux dorés, regard particulièrement pénétrant, etc.), mais ce n'est pas systématique.

Il est le plus souvent d'alignement bon. Il combat le Mal partout où il le trouve et tente d'inciter les indécis à rallier la cause du Bien. Il lui arrive parfois de montrer un comportement vengeur rappelant son ancêtre céleste, mais c'est rare. Il n'occupe qu'exceptionnellement une position dirigeante, l'empressement qu'il montre à servir sa cause, faisant de lui un solitaire. Quand son zèle est moindre, il a la faculté de s'intégrer parfaitement à la société humaine.

## Combat

L'aasimar préfère se battre à la loyale. Si son adversaire est particulièrement maléfisant, il se bat avec une conviction absolue et jusqu'à la mort.

**Lumière du jour (Mag).** Un aasimar peut faire appel à son pouvoir de lumière du jour 1 fois par jour (comme un lanceur de sorts de niveau 1 ou à son niveau de classe, s'il est plus élevé).

**Compétences.** Un aasimar bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

L'aasimar présenté ci-dessus disposait des caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## Personnages aasimars

Voici les traits raciaux des personnages aasimars :

- +2 en Sagesse, +2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un aasimar est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Compétences raciales. Un personnage aasimar bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.
- Dons raciaux. Un personnage aasimar gagne des dons en fonction de ses niveaux de classe.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). **Lumière du jour.**
- Particularités (voir ci-dessus). Résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) ■ au froid (5).
- Langues. D'office : céleste et commun. Supplémentaires : draconien, elfe, gnome, halfelin, nain, sylvestre.
- Classe de prédilection. Paladin.
- Ajustement de niveau. +1.

## TIEFFELIN

**Tieffelin, homme d'armes de niveau 1**

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache),

contact 11, pris au dépouillé 14

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : rapière (+3 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : rapière (+3 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : ténèbres

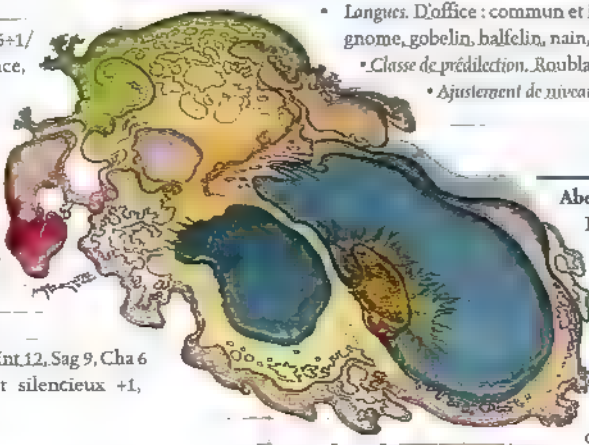
Particularités : résistance à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m).

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol -1

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 9, Cha 6

Compétences : Bluff +4, Déplacement silencieux +1, Discrétion +5, Escamotage +1

Dons : Arme de prédilection (rapière)



Plasme

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-4)

**Facteur de puissance :** 1/2

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +1

*Cet être ressemble à un humain, mais son comportement est quelque peu dérangeant, d'autant qu'une lueur de malveillance brille au fond de ses yeux. Son front arbore de petites cornes.*

Sournois, malhonnête et peu digne de confiance, le tieffelin obéit le plus souvent à la petite voix intérieure qui l'encourage à suivre la voie du Mal. Il défie parfois sa nature profonde, mais dans ce cas, il doit lutter contre l'opinion que les autres se font de lui (s'ils sont au courant de son héritage) ou contre le sentiment de malaise qu'éprouvent tous les gens qu'il rencontre.

Au-delà de cette aura que la plupart des individus trouvent dérangeante, le tieffelin ressemble dans la plupart des cas à un humain. Il se peut toutefois que quelque chose rappelle son ancêtre fiélon (petites cornes, dents pointues, yeux rouges, odeur de soufre, sabots fourchus en guise de pieds, etc.). Il n'existe pas deux tieffelins semblables.

Dans la plupart des sociétés humaines, il tient sa nature secrète et choisit une profession de l'ombre (voleur, assassin, espion). Il peut parfois occuper un poste important, mais il serait banni si l'on apprenait qu'il est un tieffelin.

## COMBAT

Le tieffelin est rusé et sournois. Il préfère attaquer par surprise et évite les combats à la loyale autant que possible.

**Ténèbres (Mag).** Un tieffelin peut faire appel à son pouvoir de ténèbres 1 fois par jour (comme un lanceur de sorts de son niveau).

**Compétences.** Un tieffelin bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Bluff et de Discrétion.

Le tieffelin présenté ci-dessus disposait des caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## PERSONNAGES TIEFFELINS

Voici les traits raciaux des personnages tieffelins :

- +2 en Dextérité, +2 en Intelligence, -2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un tieffelin est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur ■ mètres.
- Compétences raciales. Un personnage tieffelin bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Bluff et de Discrétion.
- Dons raciaux. Un personnage tieffelin gagne des dons en fonction de ses niveaux de classe.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). **Ténèbres.**
- Particularités (voir ci-dessus). Résistance à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5).
- Langues. D'office : commun et infernal. Supplémentaires : draconien, elfe, gnome, goblin, halfelin, nain, orque.
- Classe de prédilection. Roublard.
- Ajustement de niveau. +1.

## PLASME

**Aberration (métamorphe) de taille M**

Dés de vie : 15d8+30 (97 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépouillé 15

Attaque de base/lutte : +11/+12

Attaque : coup (+12 corps à corps, 1d3+1)

Attaque à outrance : coup (+12 corps à corps, 1d3+1)



**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m.  
**Attaques spéciales :** —  
**Particularités :** créature informe, élastique, odorat, perception des vibrations (18 m), télépathie (30 m), transformation.  
**Jets de sauvegarde :** Réf +11, Vig +11, Vol +11  
**Caractéristiques :** For 12, Dex 15, Con 15, Int 16, Sag 15, Cha 14  
**Compétences :** Artisanat (une forme au choix) +12, Bluff +20, Connaissances (une au choix) +18, Déguisement +20 (+22 pour tenir un rôle\*), Détection +12, Diplomatie +12, Escalade +7, Intimidation +4, Perception auditive +12, Survie +8  
**Dons :** Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance  
**Environnement :** souterrains  
**Organisation sociale :** solitaire  
**Facteur de puissance :** 7  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** généralement chaotique neutre  
**Évolution possible :** 15–21 DV (taille TG), 22–45 DV (taille Gig)  
**Ajustement de niveau :** —

Cette créature ressemble à une masse de gelée multicolore de 1,50 mètre de diamètre et d'un peu plus de 60 centimètres de haut.

Le plasmé est un être pouvant prendre la forme et l'apparence de n'importe quel objet ou créature.

Ses facultés de transformation le libèrent de la plupart des besoins naturels, ce qui lui permet de se tourner vers l'exploration, l'hédonisme ou la contemplation philosophique. Il est impossible de prédire où il ira, ni ce qu'il fera quand il y sera. C'est un excellent espion, mais qui est tout sauf fiable, car il n'éprouve pas le besoin de rapporter ce qu'il a découvert à ses employeurs. Possédant une affinité naturelle avec les doppelgangers, il s'allie parfois avec quelques-uns d'entre eux pour se protéger (ou juste pour s'amuser).

Sous sa forme naturelle, il fait 1,50 mètre de diamètre pour 60 centimètres d'épaisseur en son centre. Ses organes sensoriels sont représentés par des zones de couleur tourbillonnante. Sous cette apparence, il se déplace comme une vase et peut attaquer à l'aide d'un pseudopode. Il pèse dans les 200 kilos.

Il parle le commun, mais préfère communiquer par télépathie.

## COMBAT

Face à un danger potentiel, le plasmé a autant de chances d'attaquer que de se replier ou de parlementer. Il est attiré par ce qu'il ne connaît pas : nouvelles expériences sensorielles, rumeurs, objets étranges et bêtises, etc. Toute créature sachant répondre à ses intérêts du moment a de bonnes chances d'éviter le combat avec lui.

S'il se sent poursuivi ou harcelé, il se transforme en la créature la plus terrifiante qu'il connaisse pour combattre (par exemple, un géant du feu ou un dragon blanc d'âge adulte). En cas de blessure grave, il prend une forme agile ou rapide, qui lui permettra d'échapper à ses adversaires.

**Créature informe (Ext).** Sous sa forme naturelle, le plasmé est immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement et les coups critiques. N'ayant pas de dos ni de côtés, il ne peut pas être pris en tenaille.

**Élastique (Ext).** Le plasmé bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Réflexes et de Vigueur (inclus dans le profil du monstre).

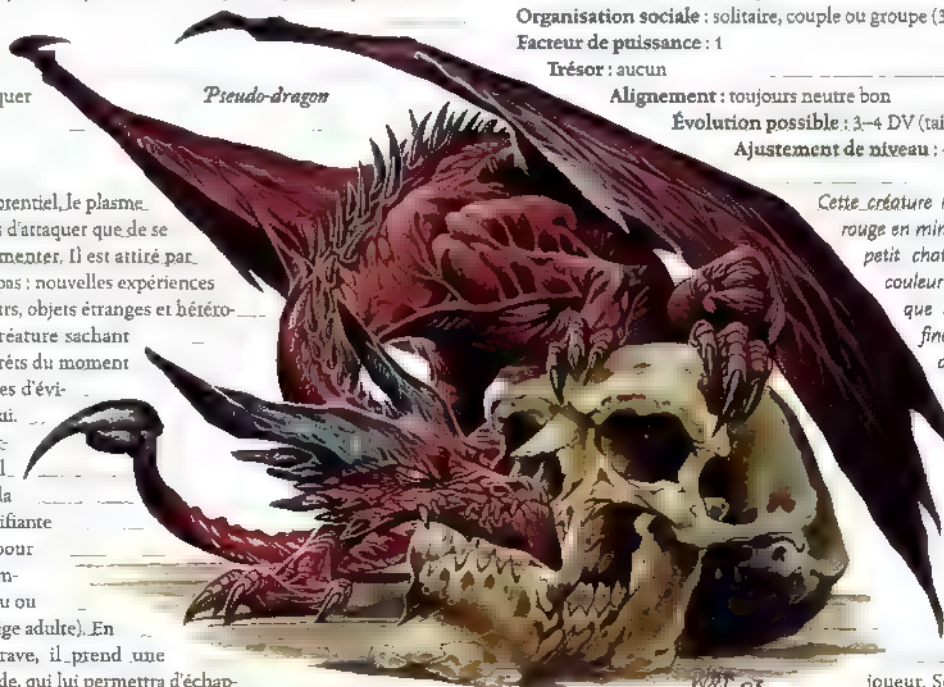
**Perception des vibrations (Ext).** Du moment que le plasmé touche le sol, il localise automatiquement toutes les autres créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

**Transformation (Sur).** Le plasmé peut prendre n'importe quelle forme de taille G ou inférieure (action simple). Ce pouvoir est identique au sort *métamorphose* jeté sur lui-même (niveau 15 de lanceur de sorts), si ce n'est qu'il ne regagne pas le moindre point de vie en changeant de forme. Il reste transformé jusqu'à ce qu'il choisisse d'adopter une nouvelle forme ou recouvre sa forme naturelle.

**Compétences.** \* Quand il se transforme, le plasmé bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Déguisement.

## PSEUDO-DRAGON

**Dragon de taille TP**  
**Dés de vie :** 2d12+2 (15 pv)  
**Initiative :** +2  
**Vitesse de déplacement :** 4,50 m (3 cases), vol 18 m (bonne)  
**Classe d'armure :** 18 (-2 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16  
**Attaque de base/lutte :** +2/-8  
**Attaque :** dard (+4 corps à corps, 1d3-2 plus venin)  
**Attaque à outrance :** dard (+4 corps à corps, 1d3-2 plus venin) et morsure (-1 corps à corps, 1)  
**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m (1,50 m avec la queue)  
**Attaques spéciales :** venin  
**Particularités :** immunité contre la paralysie et le sommeil, perception aveugle (18 m), résistance à la magie (19), télépathie (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +4, Vol +4  
**Caractéristiques :** For 6, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 10  
**Compétences :** Détection +7, Diplomatie +2, Discrétion +20\*, Fouille +6, Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +1 (+3 pour suivre une piste)  
**Dons :** Attaque en finesse  
**Environnement :** forêts tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3–5)  
**Facteur de puissance :** 1  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours neutre bon  
**Évolution possible :** 3–4 DV (taille TP)  
**Ajustement de niveau :** +3



Cette créature ressemble à un dragon rouge en miniature (de la taille d'un petit chat), si ce n'est que sa couleur est brun rouge plutôt que rouge sombre. Il a de fines écailles et de petites cornes aussi acérées que ses crocs. Sa queue, extrêmement flexible, est deux fois plus longue que le reste de son corps et s'achève par un dard barbelé.

Le pseudo-dragon est un dragon de petite taille, au tempérament

joueur. Son corps fait 30 centimètres de long, sa queue deux fois plus. Il pèse dans les 3,5 kilos.

Capable de communiquer par télépathie, il peut également émettre des bruits d'animaux pour exprimer son état d'esprit : ronronnement (plaisir), sifflement (surprise déplaisante), gazouillis (désir), ou grognement (colère).

## COMBAT

Le pseudo-dragon peut mordre, mais sa meilleure arme reste son dard caudal.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 1d3 jours. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

**Perception aveugle (Ext).** Le pseudo-dragon exploite son ouïe, son odorat et les vibrations alentour pour localiser les créatures distants de 18 mètres ou moins. La perception aveugle est imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que le pseudo-dragon ne puisse les voir.

**Télépathie (Sur).** Le pseudo-dragon peut communiquer télépathiquement avec toute créature parlant le commun ou le sylvestre (portée 18 mètres).

**Compétences.** Son pouvoir de caméléon confère au pseudo-dragon un bonus racial de +4 aux tests de Discretion. En forêt ou au milieu d'une végétation abondante, ce bonus passe à +8.

## COMPAGNONS PSEUDO-DRAGONS

Il arrive parfois, bien que cela soit très rare, qu'un pseudo-dragon recherche la compagnie d'un humanoïde. Quand l'envie lui en prend, il piste le candidat qui lui paraît acceptable plusieurs jours durant, lisant ses pensées et jugeant ses actes sans se faire repérer. Si, au bout du compte, l'humanoïde lui semble prometteur, le pseudo-dragon se révèle, lui offre de le suivre en tant que compagnon et observe attentivement sa réaction. Si le candidat se montre fou de joie et promet de prendre soin de son nouvel ami, le pseudo-dragon reste. Sinon, il repart aussitôt.

On dit souvent que le pseudo-dragon se comporte comme un chat. Il lui arrive ainsi d'être arrogant, exigeant et tout sauf utile. Il est d'accord pour aider son compagnon, mais seulement à condition qu'il soit bien nourri et qu'il reçoive toute l'attention qu'il juge nécessaire. L'humanoïde qu'il a choisi doit lui montrer qu'il est le centre de son existence. Si le pseudo-dragon se sent maltraité ou insulté, il s'en va ou, pire, fait des farces à son compagnon aux pires moments qui soient. Le pseudo-dragon ne supporte pas la cruauté ; il est incapable de servir un maître cruel.

Un œuf de pseudo-dragon vaut jusqu'à 10 000 po sur le marché, un jeune 20 000. Son espérance de vie tourne autour de 10 à 15 ans. Comme les dragons, il est attiré par tout ce qui brille.

## RAKSHASA

Extérieur (natif), de taille M

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (+2 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+8

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+3 corps à corps, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : détection de pensées, sorts

**Particularités :** change-forme, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (27), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7,

Vig +8, Vol +6

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 13, Cha 17

**Compétences :** Art de la magie +11, Bluff +17, Concentration +13, Déguisement +12 (+19 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +13, Détection +11, Diplomatie +7, Intimidation +5, Perception auditive +13, Psychologie +11, Représentation (art oratoire) +13

**Dons :** Esquive, Magie de guerre, Vigilance

**Environnement :** marécages chauds

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 10

**Trésor :** pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** toujours loyal, mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +7

Cet être ressemble à un tigre humanoïde paré de somptueux atours. Son corps est semblable à celui d'un humain, exception faite de sa tête de tigre et de la fourrure qui le recouvre intégralement.

Rakshasa

On prétend parfois que le rakshasa est l'incarnation du Mal. Il est vrai que peu de créatures sont aussi malfaisantes que lui.

Quand on y regarde de plus près, on remarque que ses mains s'articulent à l'envers : ses paumes se trouvent sur le dos de sa main, et vice-versa. Ce détail ne le gêne en rien, mais quiconque le voit se servir de ses mains se sent aussitôt mal à l'aise.

Le rakshasa a la taille et le poids d'un humain.

Il parle le commun, le commun des Profondeurs et l'Infernal.

## COMBAT

Le rakshasa déteste le combat au corps à corps, qu'il juge indigne de lui. S'il doit néanmoins y avoir recours, il se sert de ses griffes acérées et de sa gueule puissante. Si possible, il use de ses pouvoirs pour éviter la rencontre.

**Détection de pensées (Sur).** Le rakshasa peut lire en permanence les pensées des autres créatures, comme s'il utilisait détection de pensées (niveau 18 de lanceur de sorts ; jet de Volonté, DD 15, annule). Il peut désactiver ce pouvoir ou le réactiver à volonté (action libre). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Sorts.** Il lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7.

**Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/5) :** DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, 0 - détection de la magie, fatigue, lecture de la magie, lumière,



manipulation à distance, message, résistance : 1<sup>er</sup> – armure de mage, bouclier, charme-personne, image silencieuse, projectile magique ; 2<sup>e</sup> – endurance de l'ours, flèche acide de Melf, invisibilité ; 3<sup>e</sup> – rapidité, suggestion.

**Change-forme (Sur).** Le rakshasa n'a besoin que d'une action simple pour prendre la forme de l'humanoïde de son choix ou pour reprendre son aspect normal. Sous forme humanoïde, il perd ses attaques de morsure et de griffes (mais s'équipe le plus souvent d'une armure et d'armes). Il conserve sa forme jusqu'à ce qu'il en choisisse une nouvelle. Le changement ne saurait être dissipé, mais le rakshasa recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Enfin, vision lucide permet de distinguer sa forme naturelle.

**Compétences.** Ce monstre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

\* Quand il utilise son pouvoir de change-forme, il bénéficie d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il lit les pensées de son adversaire, son bonus de circonstances aux tests de Bluff et de Déguisement augmente encore de +4.

## PERSONNAGES RAKSHASAS

Voici les traits raciaux des personnages rakshasas :

- +2 en Force, +4 en Dextérité, +6 en Constitution, +2 en Intelligence, +2 en Sagesse, +6 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un rakshasa est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Le rakshasa commence avec sept niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 7d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +7 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +5, Vig +5 et Vol +5.
- Compétences raciales. Les niveaux d'Extérieur d'un rakshasa lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 10 x (8 + modificateur d'Int). Ses compétences de classe sont Bluff, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Perception auditive, Psychologie et Représentation. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement, qu'il peut accroître davantage en usant de change-forme (+10 aux tests de Déguisement) ■ de détection de pensées (+4 aux tests de Bluff et de Déguisement).
- Dons raciaux. Les niveaux d'Extérieur d'un rakshasa lui confèrent trois dons.
- Bonus d'armure naturelle de +9.
- Armes naturelles. Morsure (1d6) et 2 griffes (1d4).
- Détection de pensées (Sur). Le DD de sauvegarde est égal à 13 + le modificateur de Cha du personnage.
- Sorts. Un personnage rakshasa lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 2. S'il prend d'autres niveaux d'ensorceleur, ceux-ci sont cumulatifs avec les premiers pour ce qui est des sorts connus, des sorts alloués quotidiennement et de tout autre effet dépendant du niveau de lanceur de sorts. Par exemple, un ensorceleur rakshasa de niveau 2 est l'équivalent d'un ensorceleur de niveau 9 pour ce qui est des points décrits précédemment. Enfin, un personnage rakshasa fait la somme de ses niveaux de lanceur de sorts raciaux et de ses niveaux de classe pour ce qui est de déterminer les pouvoirs de son familier.

- Particularités (voir ci-dessus). Change-forme, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (27 + niveaux de classe).
- Langues. D'office : commun et infernal. Supplémentaires : commun des Profondeurs, sylvestre.
- Classe de prédilection. Ensorceleur.
- Ajustement de niveau : +7.

## RAVAGEUR GRIS

**Créature magique de taille G**

**Dés de vie :** 10d10+70 (125 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 19 (-1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +10/+20

**Attaque :** morsure (+15 corps à corps, 2d6+6)

**Attaque à outrance :** morsure (+15 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** étreinte, éviscération (2d6-9)

**Particularités :** odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne.

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +14, Vol +4

**Caractéristiques :** For 23, Dex 10, Con 24, Int 3, Sag 12, Cha 8

**Compétences :** Détection +10, Discrétion +2, Survie +3

**Dons :** Attaque en puissance, Enchaînements, Pistage, Science de la bousculade

**Environnement :** marécages tempérés

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 8

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre

**Évolution possible :** 11-15 DV

(taille G), 16-30 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** +5

(compagnon d'armes)



Cet imposant bipède aux larges épaules serait aussi grand qu'un géant s'il se tenait droit, mais il reste courbé. Sa peau imberbe est d'un ton gris terne et uniforme. Ses bras sont longs et tortueux et ses griffes raclent sur le sol. Six petits yeux jaunes percent son front incliné vers l'arrière, et sa large gueule est garnie de nombreuses dents noires.

Bestial et sauvage, le ravageur gris est un terrible prédateur qui dévaste les contrées reculées.

On pense généralement qu'il est constitué d'os et d'une épaisse couche de muscles qui lui procure la force et la résistance physique d'un géant. Bien qu'il soit voûté, le ravageur gris mesure 2,70 mètres pour une largeur d'épaules de 1,30 mètre. Il pèse

environ 2 tonnes.

Des rôdeurs en auraient vu déraciner des arbres d'un bon mètre de diamètre avec leurs mâchoires, avant de les réduire en copeaux en quelques minutes.

Les ravageurs gris ne constituent jamais de groupes. Ils sont asexués et peuvent engendrer un seul petit, qu'ils transportent pendant un temps dans une poche, avant de le laisser vivre par lui-même.

Ce monstre a pour particularité d'adopter des créatures natives de la même région que lui et de les protéger. Ce comportement inexplicable semble contraire à sa nature sauvage, et pourtant on l'a déjà vu en compagnie de loups, de lions, de chevaux, de licornes, de bêtes éclipseantes, d'ours-hiboux, d'hippogriffes, et même de groupes d'humanoïdes. Qu'il soit accepté ou non par ses « amis », le ravageur gris reste à proximité afin de les défendre et de leur apporter quotidiennement de la viande. Il ne fuit jamais de mal aux êtres qu'il a adoptés, allant même jusqu'à se replier si ces derniers l'attaquent. La plupart des créatures comprennent vite l'avantage qu'elles peuvent tirer d'un tel protecteur, et rares sont celles qui essayent de le chasser.

## COMBAT

Le ravageur gris attaque toujours pour tuer, soit pour abattre sa proie soit pour éliminer ceux qui l'agressent ou menacent ses amis. Quand il chasse, il lui arrive de se cacher et d'attendre le passage de proies.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le ravageur gris doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'enrayer une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Éventration (Ext).** Si le ravageur gris ayant agrippé une créature suite à une attaque de morsure réussie remporte un test de lutte, il déchire violemment l'abdomen de sa victime, occasionnant automatiquement 2d6+9 points de dégâts.

**Compétences.** Ses six yeux perçants lui confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Détection.



## RAVID

Extérieur (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

Classe d'armure : 25 (+15 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : queue (+4 corps à corps, 1d6+1 plus énergie positive) ; ou queue (+4 contact au corps à corps, énergie positive)

Attaque à outrance : queue (+4 corps à corps, 1d6+1 plus énergie positive) et griffes (+2 corps à corps, 1d4 plus énergie positive) ; ou queue (+4 contact au corps à corps, énergie positive) et griffes (+2 contact au corps à corps, énergie positive)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : animation d'objets, infusion d'énergie positive

Particularités : immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vol

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 13, Int 7, Sag 12, Cha 14

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6,

Évasion +6, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Perception auditive +7, Survie +7

Dons : Attaques multiples, Science de l'initiative

Environnement : plan de l'énergie positive

Organisation sociale : solitaire (1 plus au moins 1 objet animé)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4 DV (taille M), 5-9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cette créature ■ un long corps sinueux flottant dans les airs et une patte griffue située juste derrière sa tête.

Ravid

Le ravid est originaire du plan de l'énergie positive. Cet être étrange transmet de l'énergie aux créatures d'un simple contact et peut animer les objets qui l'entourent.

Dans le plan Matériel, il erre sans but, suivi par les objets auxquels il a donné vie.

Le ravid fait 2,10 mètres de long et pèse 37,5 kilos.

## COMBAT

Le ravid ne se bat que pour se défendre. N'étant guère puissant par lui-même, il est toujours accompagné par un ou plusieurs objets animés, qui le défendent.

**Animation d'objets (Sur).** Une fois par round, un objet choisi au hasard dans une zone de 6 mètres de diamètre autour du ravid s'anime comme s'il avait été affecté par un effet d'animation d'objets (niveau 20 de lanceur de sorts). Tous les objets animés de la sorte défendent le ravid de leur mieux, mais leur maître n'est pas assez intelligent pour leur donner des instructions.

**Infusion d'énergie positive (Sur).** Chaque fois qu'il frappe ou porte une attaque de contact à l'aide de ■ queue ou de ses griffes, le ravid peut transmettre de l'énergie positive à la créature touchée. L'énergie produit une sensation désagréable chez les êtres vivants, mais sans leur nuire. Par contre, tout mort-vivant subit 2d10 points de dégâts supplémentaires (même s'il est intangible).

**Vol (Sur).** Le ravid peut interrompre ou reprendre son vol au prix d'une action libre. S'il perd ce pouvoir, il tombe par terre et ne peut plus exécuter qu'une seule action (de mouvement ou d'attaque) par round.

**Dons.** Le ravid dispose du don Attaques multiples, bien qu'il n'ait pas les trois armes naturelles requises.

## REMORHAZ

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 7d10+35 (73 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 6 m

Classe d'armure : 20 (-2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

Particularités : chaleur, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 21, Int 5, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Science de la bousculade

Environnement : déserts froids

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 8-14 DV (taille TG), 15-21 DV (taille Gg)

Ajustement de niveau : —



Ce monstre ressemble à un grand ver pourvu de dizaines de pattes insectoïdes, d'yeux à facettes et d'une gueule garnie de dents irrégulières. Deux longues appendices semblables à des nageoires se déploient telles des ailes à l'arrière de sa tête.

Le remorhaz est un prédateur arctique particulièrement agressif, capable de creuser la terre et la glace.

Même si, à l'état sauvage, le remorhaz s'attaque aux géants du givre (ainsi qu'aux ours polaires, aux élans et aux orignaux), ces mêmes géants l'appriivoisent parfois pour garder leur repaire.

Son corps est bleu-blanc, mais luit d'un éclat rouge causé par l'intense chaleur que produit son organisme. Il fait un peu plus de 6 mètres de long pour un diamètre de 1,50 mètre. Il pèse dans les 5 tonnes.

## COMBAT

Le remorhaz se cache sous la neige ou la glace jusqu'à ce qu'il entende bouger au-dessus de lui, puis il jaillit directement sous ses proies.

**Engloutissement (Ext).** Si le remorhaz commence son tour de jeu avec un adversaire agrippé à la bouche, il peut tenter de l'avaler en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+12 points de dégâts contondants, plus 8d6 points de dégâts de feu dus à l'intense chaleur interne générée par le remorhaz. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 15) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du remorhaz se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

Le ventre du monstre peut renfermer 2 créatures de taille G, 4 de taille M, 8 de taille P, 32 de taille TP, 128 de taille Min ou 512 de taille L.

### Étreinte (Ext).

Pour utiliser ce pouvoir, le remorhaz doit réussir une attaque de morsure contre un adversaire ayant au moins une catégorie de taille de moins que lui. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut tenter d'engloutir sa proie lors du round suivant.

**Chaleur (Ext).** Un remorhaz enragé génère une chaleur telle que quiconque le touche subit 8d6 points de dégâts de feu (cela concerne également les attaques à mains nues et les armes naturelles, mais pas celles portées à l'aide d'une arme de corps à corps). Cette température est généralement suffisante pour faire fondre les armes, qui ont droit à un jet de Vigueur (DD 18) pour éviter d'être détruites. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Le remorhaz bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception auditive.

## RHAIST

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille M

Dés de vie : 4d8+7 (25 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d4+2) ; ou morsure (+6 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : 4 griffes (+6 corps à corps, 1d4+2) ; ou morsure (+6 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge :

1,50 m / 1,50 m

Attaques spéciales :

absorption de sang, étreinte, regard paralysant

Particularités : immunité contre le feu, vision

dans le noir (18 m), vol, vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +5,

Vig +5, Vol +5.

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 13, Int 3, Sag 13, Cha 12

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discretion +8, Perception auditive +8

Dons : Robustesse, Science de l'Initiative

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible :

5-6 DV (taille M),

7-12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cette abominable créature possède une douzaine de bras fuselés s'achevant par une griffe qui jaillissent d'un

corps bulbeux et flottant. Sa tête ronde est dotée d'une gueule énorme, laquelle affiche un nombre incroyable de dents.

Le rhast vit dans les régions isolées de plans lointains, et plus principalement du plan élémentaire du Feu. Il ressemble à une outre flottante garnie de crocs et de griffes. Insatiable, il mange presque continuellement.



Remorhaz



Rbast

Frost 444  
2000

Ce monstre est né de la cendre, et pourtant il est gouverné par une soif de sang bien plus terrible que la plupart des prédateurs. Il a entre dix et quinze bras filiformes s'achevant par une griffe unique, mais il ne peut en utiliser que quatre à la fois.

Son corps a la taille de celui d'un gros chien, sa tête étant presque aussi volumineuse. Il pèse une centaine de kilos.

## COMBAT

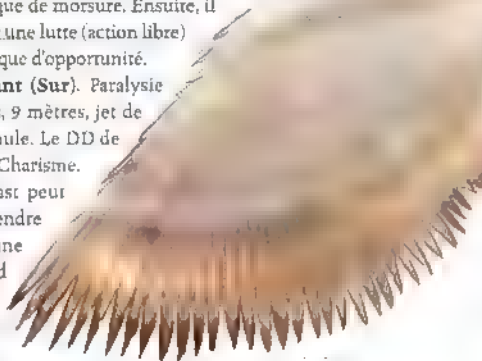
Les rshats attaquent le plus souvent en groupe, en faisant preuve d'une ruse terrifiante. Ils paralysent autant d'adversaires que possible, puis se regroupent pour attaquer les autres. Le rshat peut combattre à l'aide de sa gueule ou de plusieurs griffes, au choix ; il ne peut pas se servir de ces deux modes d'attaque au cours du même round.

**Absorption de sang (Ext).** Le rshat boit le sang de la proie qu'il a agrippée, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution chaque fois qu'il maintient sa prise.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le rshat doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Regard paralysant (Sur).** Paralysie pendant 1d6 rounds, 9 mètres, jet de Vigueur, DD 13, annule. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Vol (Sur).** Le rshat peut interrompre ou reprendre son vol au prix d'une action libre. S'il perd ce pouvoir, il tombe par terre et ne peut plus exécuter qu'une action (de mouvement ou d'attaque) par round.



## RUKH

Animal de taille Gig

Dés de vie : 18d8+126 (207 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)

Classe d'armure : 17 (-4 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +13/+37

Attaque : serres (+21 corps à corps, 2d6+12)

Attaque à outrance : 2 serres (+21 corps à corps, 2d6+12) et morsure (+19 corps à corps, 2d8+6)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +18, Vol +9

Caractéristiques : For 34, Dex 15, Con 24, Int 2, Sag 13, Cha 11

Compétences : Détection +14, Discrétion -3, Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture,

Vigilance, Virage sur l'aile, Volonté de fer

Environnement : montagnes chaudes

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 19-32 DV (taille Gig), 33-54 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cette créature est un oiseau gigantesque, bien plus grand qu'une maison.

Presque trop gros pour être vrai, le rukh est un oiseau de proie titanesque vivant dans les régions de montagnes chaudes et connu pour être capable d'emporter les plus grands animaux entre ses serres (bœufs, chevaux, et même éléphants).

Il ressemble à un aigle immense de couleur brun sombre ou dorée. Des rukhs blancs, noirs, ou même rouges ont parfois été aperçus, et on les considère toujours comme annonciateurs de mauvais présages. Cette créature fait 9 mètres de long, pour une envergure de 24 mètres. Il pèse 4 tonnes environ.

Son nid est constitué d'arbres et de branches. Il s'installe dans les hauteurs et loin de ses congénères afin de ne pas avoir à leur disputer leur territoire de chasse, qui s'étend sur une quinzaine de kilomètres autour du nid.

## COMBAT

Le rukh attaque en fondant sur sa proie pour l'entraîner dans les airs entre ses serres. Un rukh solitaire est sans doute en train de chasser.

Il attaque toute créature de taille M ou plus qui lui paraît comestible. Un couple combat ensemble, et jusqu'à la mort pour défendre le nid ou les jeunes.

**Compétences.** Le rukh bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.



## SAHUAGIN

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 naturelle),

contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou trident (+4 corps à corps, 1d8+3) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19-20)

Attaque à outrance : trident (+4 corps à corps, 1d8+3) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1)

Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière,

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +6°, Discrétion +6°, Dressage +6°, Équitation +3, Perception auditive +6°, Profession (chasseur) +1°, Survie +1°

Dons : Attaques multiples (S), Vigueur surhumaine

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (5-8), patrouille (11-20 plus 1 lieutenant de niveau 3 et 1-2 requins), bande (20-80 plus 100 % de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 et 1 chef de niveau 4 tous les 20 adultes, ainsi que 1-2 requins) ou tribu (70-160 plus 100 % de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 chef de niveau 4 tous les 40 adultes, 9 gardes de niveau 4, 1-4 sous-prêtres de niveau 3-6, 1 prêtresse de niveau 7, 1 baron de niveau 6-8 et 5-8 requins)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 3-5 DV (taille M), 6-10 DV (taille G), ou par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2 (+3 si la créature a quatre bras)

La peau de cet humanoïde est couverte d'écailles, ses mains et ses pieds sont palmés et sa bouche est garnie de dents acérées. Sa longue queue s'achève par une nageoire courte. Il dispose également de nageoires sur les bras, le dos et la tête. Ses grands yeux fixes et globuleux sont totalement noirs.



Les sahuagins sont des prédateurs marins magnifiquement adaptés à la vie aquatique. Également connus sous le nom de diables des mers, ils vivent dans les eaux peu profondes, constituant des groupes organisés qui s'attachent aux communautés côtières des créatures de la surface.

La plupart des sahuagins sont de couleur verte, plus claire au niveau du ventre. Beaucoup ont des rayures noires, mais celles-ci ont tendance à s'estomper avec l'âge. Les mâles adultes font environ 1,80 mètre de haut pour un poids de 100 kilos.

Les sahuagins sont les ennemis jurés des elfes aquatiques. Les deux races sont incapables de coexister pacifiquement. Longues et sanglantes, les guerres qui les déchirent nuisent parfois au commerce maritime de la région. Ils détestent également les tritons.

Les sahuagins ont leur propre langue. Grâce à leur Intelligence élevée, la plupart parlent également deux langues supplémentaires, généralement l'aquatique et le commun.

## COMBAT

Les sahuagins sont de redoutables combattants qui ne font jamais de quartier et n'en attendent pas davantage de leurs adversaires. Dans l'eau, ils se baignent à l'aide de leurs pieds griffus et de leurs mains ou d'une arme. Au sein d'un groupe, la moitié d'entre eux possèdent un filet.

Lorsqu'ils attaquent les villages côtiers, ils s'aventurent à la surface par une nuit sans lune pour massacrer habitants et bétail. Ils s'attaquent également aux navires en lançant à l'abordage de tous côtés, ne laissant que quelques-uns d'entre eux dans l'eau comme renforts ou pour achever les adversaires que ceux qui sont montés à bord jettent à la mer.

**Frénésie sanglante.** Une fois par jour, tout sahuagin subissant des dégâts au combat peut entrer dans une rage folle dès le round suivant, auquel cas il attaque sauvagement à l'aide de ses pattes griffues et de sa gueule jusqu'à la mort de l'adversaire. Cette frénésie se traduit par un bonus de +2 en Force et en Constitution, ainsi qu'un malus de -2 à la classe d'armure. Le sahuagin ne peut pas y mettre un terme volontairement.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +2 corps à corps, dégâts 1d4+1. Le sahuagin gagne également deux attaques de pattes arrière quand il attaque tout en nageant.

**Communication avec les requins (Ext).** Les sahuagins sont capables de communiquer télépathiquement avec les requins distants de 45 mètres ou moins. Ce mode de communication est limité aux concepts simples, tels que « nourriture », « danger » ou « ennemi ». Les sahuagins utilisent la compétence Dressage pour apprivoiser les requins.

**Dépendance à l'eau (Ext).** Un sahuagin peut survivre en dehors de l'eau pendant 1 heure tous les 2 points de Constitution (ensuite, reportez-vous aux règles traitant de la noyade, page 303 du Guide du Maître).

**Perception aveugle (Ext).** Tout sahuagin est capable de détecter la présence de créatures sous l'eau dans un rayon de 9 m. Ce pouvoir ne fonctionne que s'il est lui-même sous l'eau.

**Sensibilité à l'eau douce (Ext).** Les sahuagins totalement immergés dans l'eau douce doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sans quoi ils sont fatigués. Même en cas de succès, ils doivent rejouer un jet de Vigueur toutes les 10 minutes qu'ils passent immergés.

**Vulnérabilité à la lumière (Ext).** Les sahuagins sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*). Ensuite, ils sont éblouis tant qu'ils y restent exposés.

**Compétences.** Le sahuagin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

\* Sous l'eau, il a droit à un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Perception auditive.

\* Il a également droit à un bonus racial de +4 aux tests de Profession (chasseur) et Survie tant qu'il se trouve dans un rayon de 75 kilomètres de son repaire.

\* Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Dressage dès lors qu'il a affaire à des requins.

## SAHUAGINS MUTANTS

Environ un sahuagin sur deux cents a quatre bras, ce qui lui permet de porter quatre coups de griffes (ou d'utiliser des armes supplémentaires) en plus de ses pattes et de sa morsure.

Quand un repaire de sahuagins se trouve dans un rayon de 150 kilomètres d'une communauté d'elfes aquatiques, un sahuagin sur cent ressemble à s'y méprendre à un elfe aquatique. Ces mutants, appelés malentis, ont une vitesse supérieure à la normale (nage 12 mètres) et peuvent rester à l'air libre sans risque pendant 1 heure par point de Constitution. De plus, ils sont sensibles à l'eau douce et à la lumière (éblouis s'ils sont exposés à une lumière vive). Ces détails exceptés, ils sont semblables aux autres sahuagins.

## LA SOCIÉTÉ DES SAHUAGINS

Les diables des mers appliquent un code de comportement ritualisé mis au point au fil des millénaires. Tous les membres de la communauté connaissent parfaitement la place qui est la leur et n'ont aucune intention d'en changer. Ils s'enorgueillissent de vivre sans assistance extérieure et de ne jamais dévier de leur code. Malheureusement pour les autres races, l'un des préceptes principaux de ce code affirme que la survie des sahuagins ne peut passer que par l'éradication de toutes les autres créatures.

Les communautés de sahuagins sont d'importance variable. Leurs villes et villages sont bâtis à l'aide de pierre ou d'autres matériaux naturels que l'on trouve dans les profondeurs (corail, etc.). Elles comptent un grand nombre de défenses, passives (barrières d'algues) comme actives (pièges et bancs de requins domestiqués). Chaque communauté est dirigée par un groupe d'élite constitué des mâles plus âgés (et de préférence ceux qui ont

Sahuagin



SAHUAGIN

Illus. de P. Jaquays

quatre bras) : un baron administre un village, tandis qu'un prince en gouverne une vingtaine. Un roi règne sur un territoire bien plus important depuis le cœur de sa cité pouvant atteindre six mille habitants. Un royaume sahuagin s'étale généralement le long de toute la côte d'un continent, les villes et villages qu'il comprend étant distants d'au moins 150 kilomètres les uns des autres. Les prêtresses jouent un double rôle d'enseignantes et de gardiennes du savoir, mais malgré leur présence au sein de la société, les sahuagins restent superstitieux et craignent la magie.

Le dieu principal des diables des mers est Sekolah, le grand requin-diable.

## PERSONNAGES SAHUAGINS

La classe de rôdeur est la classe de prédilection des sahuagins mâles, et la plupart de leurs chefs la choisissent. Presque tous les rôdeurs sahuagins choisissent les humanoïdes (elfes) comme ennemis jurés. Pour leur part, les femmes sont plus volontiers prêtresses. Elles vénèrent Sekolah et peuvent choisir deux des domaines suivants : Force, Guerre (qui leur donne le trident comme arme de prédilection), Loi, Mal.

## SALAMANDRE

La moitié supérieure de cette créature est humanoïde et elle a les traits aquilins. Sous la taille, elle affiche un corps serpentin couvert d'écailles rouges et noires. Des piquants en forme de flammes jaillissent de son épine dorsale, de ses bras et de sa tête.

Le plan du Feu accueille des créatures très étranges, dont les terrifiantes salamandres, êtres hybrides tenant pour beaucoup du serpent et qui résident dans des cités de métal chauffé au rouge.

Égoïstes et cruelles, elles prennent grand plaisir à tourmenter les autres créatures. On les rencontre rarement sans leur lance de métal surchauffée, encore qu'il leur arrive parfois d'utiliser d'autres armes.

On les convoque parfois dans le plan Matériel afin qu'elles assistent les forgerons. Leur faculté à travailler le métal alors qu'il est toujours dans le feu en fait les spécialistes absolus dans ce domaine.

Elles se reproduisent par voie asexuée, chacune donnant naissance à une larve tous les dix ans. Les petits sont jetés dans des fosses à feu, où ils restent jusqu'à maturité. Flamions et salamandres communes sont issus de deux espèces différentes, les nobles étant pour leur part des salamandres communes qui se sont élevées au-dessus de la masse.

Ces créatures parlent l'igné. Certaines salamandres communes et tous les nobles sont également capables de communiquer en commun.

## COMBAT

Les salamandres utilisent des lances métalliques chauffées au rouge par l'intense chaleur que leur corps dégage en permanence. Sadiques et sanguinaires, elles attaquent les autres créatures sans sommation. Elles préfèrent éliminer d'emblée les adversaires qui ont l'air le plus dangereux afin de pouvoir prendre leur temps pour tuer les autres.

Quand une salamandre dispose d'une réduction des dégâts, ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre celle de son adversaire.

**Chaleur (Ext).** Les salamandres dégagent une chaleur telle qu'elles infligent des dégâts de feu à tout ce qu'elles touchent. Leurs armes conduisent intégralement cette chaleur.

**Constriction (Ext).** Une salamandre inflige automatiquement les dégâts correspondant à sa queue (et à la chaleur qu'elle dégage) chaque fois qu'elle

	Flamion	Salamandre commune	Salamandre noble
	Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P	Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille M	Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille G
Dés de vie :	4d8+8 (26 pv)	9d8+18 (58 pv)	15d8+45 (112 pv)
Initiative :	+1	+1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
Classe d'armure :	19 (+1 taille, +1 Dex, +7 naturelle) contact 12, pris au dépourvu 18	11 (+1 Dex, +7 naturelle) contact 11, pris au dépourvu 17	18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle) contact 10, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+4/+1	+9/+11	+15/+25
Attaque :	lance (+6 corps à corps, 1d6+1/x3 plus 1d6 feu)	lance (+11 corps à corps, 1d8+3/x3 plus 1d6 feu)	lance +3 (+23 corps à corps, 1d8+9/x3 plus 1d8 feu)
Attaque à outrance :	lance (+6 corps à corps, 1d6+1/x3 plus 1d6 feu), et queue (+4 corps à corps, 1d4 plus 1d6 feu)	lance (+11 corps à corps, 1d8+3/x3 plus 1d6 feu), et queue (+9 corps à corps, 2d6+1 plus 1d6 feu)	lance +3 (+23/+18/+13 corps à corps, 1d8+9/x3 plus 1d8 feu) et queue (+9 corps à corps, 2d6+1 plus 1d6 feu)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m (3 m avec la queue)	3 m/3 m (6 m avec la queue)
Attaques spéciales :	chaleur, constriction (1d4 plus 1d6 feu), étreinte	chaleur, constriction (2d6+1 plus 1d6 feu), étreinte	chaleur, constriction (2d8+3 et 1d8 feu), étreinte, pouvoirs magiques
Particularités :	immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	immunité contre le feu, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	immunité contre le feu, réduction des dégâts (15/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +6, Vol +6	Réf +7, Vig +8, Vol +8	Réf +10, Vig +12, Vol +11
Caractéristiques :	For 12, Dex 13, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 13	For 14, Dex 13, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 13	For 22, Dex 13, Con 16, Int 16, Sag 15, Cha 15
Compétences :	Artisanat (travail de forge) +8, Déplacement silencieux +6, Détection +11, Discrétion +12, Perception auditive +11	Artisanat (travail de forge) +19, Bluff +11, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +11, Détection +8, Diplomatie +3, Discrétion +11, Fouille +12, Intimidation +3, Perception auditive +8	Artisanat (travail de forge) +25, Bluff +19, Déplacement silencieux +17, Détection +13, Diplomatie +4, Discrétion +15, Intimidation +4, Perception auditive +13
Dons :	Attaques multiples, Vigilance	Attaque en puissance, Attaques multiples, Vigilance	Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Talent (Artisanat [travail de forge]), Vigilance
Environnement :	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu	plan élémentaire du Feu
Organisation sociale :	solitaire, couple ou groupe (3-5)	solitaire, couple ou groupe (3-5)	solitaire, couple ou groupe de nobles (9-14)
Facteur de puissance :	3	6	10
Trésor :	normal (biens précieux et objets non inflammables uniquement)	normal (biens précieux et objets non inflammables uniquement)	normal (x2) (biens précieux et objets non inflammables uniquement) et lance +3
Alignement :	généralement mauvais	généralement mauvais	généralement mauvais
Évolution possible :	4-6 DV (taille P)	8-14 DV (taille M)	16-21 DV (taille G), 22-45 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	+4	+5	—



## PERSONNAGES SALAMANDRES

Les flamions n'ont pas de classe de prédilection : ils sont parfois adeptes ou hommes d'armes. Pour leur part, salamandres communes et nobles peuvent être prêtres, ensorceleurs ou guerriers (cette dernière étant leur classe de prédilection).

## SATYRE



Salamandre

Fée de taille M

Dés de vie : 5d6+5 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m. (8 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle),

contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : coup de tête (+2 corps à corps, 1d6),

ou arc court (+3 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : coup de tête (+2 corps à

corps, 1d6) et dague (-3 corps à corps, 1d4,

19-2) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : flûte de Pan

Particularités : réduction des dégâts (5/fer

froid), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf.+5, Vig.+2, Vol.+5

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12,

Int 12, Sag 13, Cha 13

Compétences : Bluff +9, Connaissances (nature) +9,

Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Déplacement silen-

cieux +13, Détection +15, Diplomatie +3, Discrétion +13, Intimi-

dation +3, Perception auditive +15, Représentation (instruments à

vent) +9, Survie +1 (+3 au-dessus de terre)

Dons : Esquive, Souplesse du serpent,

Vigilance (S)

remporte un test de lutte. Une salamandre noble peut enserrer plusieurs créatures en même temps dans ses anneaux, à condition qu'elles fassent toutes au moins deux tailles de moins qu'elle.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la salamandre doit toucher une créature n'ayant pas plus d'une catégorie de taille qu'elle à l'aide de sa queue. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle assure sa prise et peut user de constriction.

**Pouvoirs magiques** (salamandres nobles uniquement). Boule de feu (DD 15), mains brillantes (DD 13), mur de feu (DD 16) et sphère de feu (DD 14), 3 fois/jour ; convocation de monstres VII (élémentaire du Feu de taille TC) et dissipation de la magie, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Compétences.** Les salamandres bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Artisanat (travail de forge).

**Dons.** Elles disposent du don Attaques multiples, bien qu'elles n'aient pas les trois armes naturelles requises.

## LA SOCIÉTÉ DES SALAMANDRES

Les flamions mènent une existence tribale et barbare. Bien souvent, les autres salamandres les obligent à vivre comme elles. Les nobles voyagent fréquemment entre les plans afin d'apprendre les secrets qui leur permettront de devenir plus puissants encore. Quand ils reviennent dans le plan élémentaire du Feu, c'est pour s'imposer aux autres salamandres et se tailler un empire.

Dans une société où les espèces sont mêlées, le statut social est déterminé par la puissance de chacune. Les flamions constituent donc les classes inférieures, et on les retrouve en première ligne en cas de bataille. Les salamandres communes sont les classes moyennes et le gros de l'armée, tandis que les nobles donnent les ordres.

Les nations de salamandres n'ont que dédain pour les azers, éfrifs et autres habitants du plan élémentaire du Feu. Elles font de leur mieux pour résister aux puissants seigneurs élémentaires, mais y parviennent rarement et se retrouvent souvent enrôlées de force dans les armées de ces derniers.



Satyre

**Environnement :** forêts tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire, couple, groupe (3-5) ou bande (6-11)  
**Facteur de puissance :** 2 (sans flûte de Pan) ou 4 (avec flûte)  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** généralement chaotique neutre  
**Évolution possible :** 6-10 DV (taille M)  
**Ajustement de niveau :** +2

Cette créature est un homme cornu avec deux pattes de bouc en guise de jambes.

Le satyre, ou faune, est un être hédoniste qui mène une existence joyeuse dans les endroits reculés. Il apprécie la bonne chère, les vins capiteux et les histoires d'amour.

Ses cheveux sont roux ou châtain, ses cornes ■ ses parties étant d'un noir de jais.

Il se déplace beaucoup plus facilement avec un instrument de musique ou une bouteille de vin qu'avec une arme. Généralement, il laisse tranquille les voyageurs. Cela étant, c'est un plaisantin dans l'âme, et il n'est pas rare qu'il s'amuse aux dépens de ceux qui s'approchent un peu trop de son repaire sylvestre.

Un satyre a la taille et le poids d'un demi-elfe.

Il parle le sylvestre, mais la plupart connaissent également le commun.

## COMBAT

Les sens aiguisés du satyre le rendent presque impossible à surprendre. Dans le même temps, son agilité et ■ grâce naturelles lui permettent souvent de s'approcher sans se faire repérer des voyageurs qui ne surveillent pas les environs avec attention.

En cas de combat, un satyre désarmé se bat à coups de tête. S'il s'attend à avoir des ennuis, il s'équipe d'une dague et d'un arc, tirant des flèches sans se découvrir, jusqu'à ce qu'il juge ses adversaires suffisamment affaiblis.

**Flûte de Pan (Sur).** Le satyre peut jouer plusieurs airs enchantés sur sa flûte de Pan. En général, seul un satyre par groupe possède un tel instrument de musique. Dès qu'il se met à jouer, toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins (satyres exceptés) doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être affectées par l'un des effets suivants (niveau 10 de lanceur de sorts ; au choix du satyre) : *charme-personne*, *sommeil* ou *terreur*. La flûte ne possède aucun pouvoir entre les mains de quelqu'un d'autre. Toute créature réussissant son jet de Volonté (contre quelque effet que ce soit) ne peut plus être affectée par cette flûte pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Le satyre utilise souvent sa flûte de Pan pour charmer les femmes particulièrement séduisantes, ou pour endormir un groupe d'aventuriers et leur voler leurs objets de valeur.

**Compétences.** Le satyre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive et Représentation.

- **Vision nocturne.**
- **Dés de vie raciaux.** Un satyre commence avec cinq niveaux de fée qui lui confèrent 5d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +2 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +4, Vig +1 et Vol +4.
- **Compétences raciales.** Les niveaux de fée d'un satyre lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 8 x (6 + modificateur d'Int). Ses compétences de classe sont Bluff, Connaissances (nature), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive et Représentation. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive et Représentation.
- **Dons raciaux.** Les niveaux de fée d'un satyre lui confèrent deux dons. Il gagne Vigilance en qualité de don supplémentaire.
- **Bonus d'armure naturelle de +4.**
- **Armes naturelles.** Coup de tête (1d6).
- **Attaques spéciales (voir ci-dessus).** Flûte de Pan.
- **Particularités (voir ci-dessus).** Réduction des dégâts (5/fer froid).
- **Langues.** D'office : sylvestre. Supplémentaires : commun, elfe, gnome.
- **Classe de prédilection.** Barde.
- **Ajustement de niveau :** +2.

## SÉCRÉTEUR

**Créature magique de taille M**

**Dés de vie :** 8d10+24 (68 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +8/+11

**Attaque :** griffes (+11 corps à corps, 1d8+4)

**Attaque à outrance :** griffes (+11 corps à corps, 1d8+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** jet d'acide

**Particularités :** odorat, immunité contre l'acide, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +9, Vol +3

**Caractéristiques :** For 17, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences :** Détection +6, Discrétion +9, Perception auditive +6, Saut +21

**Dons :** Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (3-6)

**Facteur de puissance :** 6

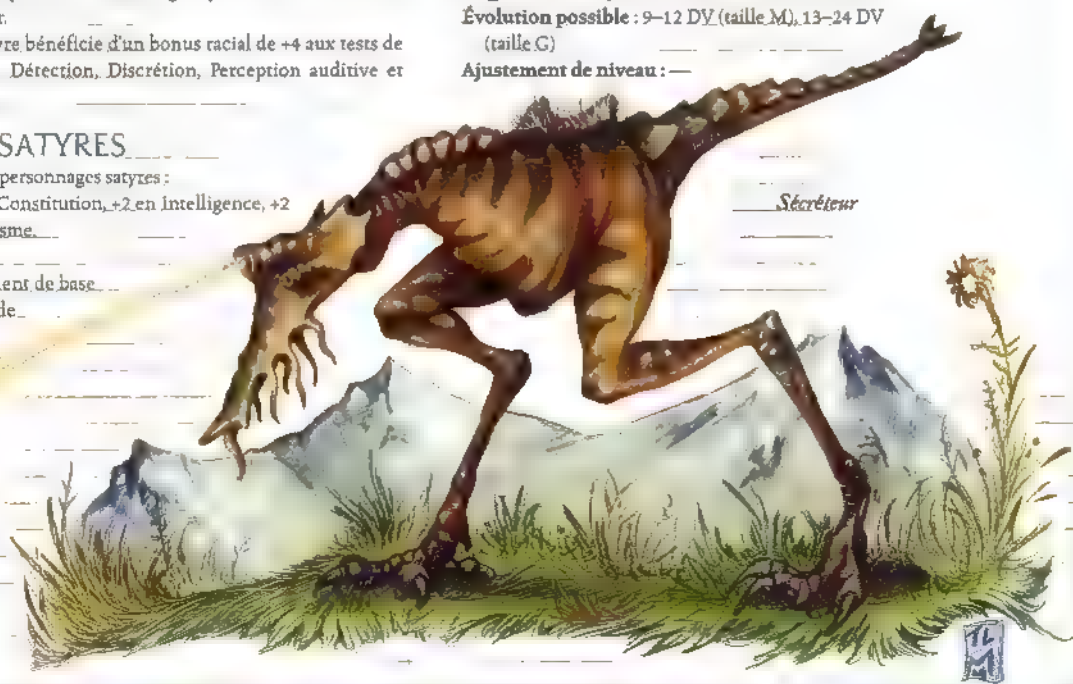
**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 9-12 DV (taille M), 13-24 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

*Sécreteur*





La créature se tient sur deux puissantes pattes arrière. Elle a une longue queue, mais aucun autre membre et une peau grise rigide aux motifs zébrés. Elle a une bouche en forme de ventouse et porte un orifice centré sur son front.

Ce prédateur particulièrement vif projette un acide capable de transformer un humain en amas de chairs informes en l'espace de quelques secondes. Le sécrèteur rôde partout où il peut trouver des proies, depuis les déserts arides

jusqu'aux jungles tropicales.

Haut de 1,50 mètre environ, il fait près de 2,50 mètres de long du museau au bout de la queue. Il pèse environ 175 kg.

## COMBAT

Le sécrèteur est une machine à chasser et à manger. Quand il n'est pas affamé (ce qui est rare), il se cache pour éviter les autres créatures. Le reste du temps, lorsqu'il trouve une proie, il la charge et l'arrose d'acide. Si l'attaque initiale ne suffit pas, il combat à l'aide de ses pattes arrière (un coup par round seulement) jusqu'à ce qu'il puisse cracher de nouveau.

**Jet d'acide (Ext).** Tous les 1d4 rounds, le sécrèteur peut projeter de l'acide dans un cône de 6 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent 4d8 points de dégâts d'acide. Le monstre peut également produire de l'acide concentré, infligeant 8d8 points de dégâts d'acide à une cible (et une seule) distante de 1,50 mètre ou moins. Dans les deux cas, les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes (DD17) pour demi-dégâts. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

**Compétences.** La couleur naturelle du sécrèteur lui procure un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion. Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Saut.

## SLAAD

Les plans du Chaos bouillonnent d'énergie et de matière se mêlant dans la plus grande confusion. Les slaads sont les principaux habitants de ces mondes de bruit et de fureur.

On les a souvent décrits comme des crapauds humanoïdes, mais cette comparaison peu flatteuse pourrait faire oublier combien ils sont puissants.

Tous parlent leur propre langue. Slaads verts, gris et funestes parlent également le commun. Les slaads funestes sont capables de communiquer télépathiquement.

## COMBAT

Généralement, les slaads se battent à l'aide de leurs griffes et de leurs crocs. Ils adorent le combat au corps à corps, mais sont assez intelligents pour se servir de leurs pouvoirs magiques quand cela est nécessaire. Les armes naturelles d'un slaad, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Tous les slaads bénéficient d'une résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), ainsi que d'une immunité contre les dégâts de son.

**Convocation de slaads (Mag).** Les slaads peuvent se convoquer mutuellement, comme s'ils lançaient un sort de *convocation de monstres*, mais leurs chances de succès sont limitées. Jetez 1d100. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal au pourcentage indiqué, la convocation est entendue. Les

slaads convoqués retournent automatiquement d'où ils viennent au bout de 1 heure. Un slaad qui vient

d'être convoqué doit attendre autant (1 heure) avant de pouvoir utiliser son propre pouvoir de convocation.

La plupart des slaads rechignent à utiliser cette faculté, car ils n'ont aucune confiance en leurs semblables. Généralement, ils ne s'en servent que quand leur vie est en jeu.

## PERSONNAGES SLAADS

Les slaads ont tendance à se disperser, ce qu'il faut qu'ils se concentrent rarement sur une classe de personnage. Les gris deviennent parfois ensorceleurs et il arrive que les plus puissants slaads funestes se tournent en partie vers le Mal et choisissent la classe de roubleur pour devenir assassins par la suite.

## SLAAD ROUGE

**Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille G**

**Dés de vie :** 7d8+21 (52 px)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 19 (-1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +7/+16

**Attaque :** morsure (+11 corps à corps, 2d8+5)

**Attaque à outrance :** morsure (+11 corps à corps, 2d8+5) et 2 griffes (+9 corps à corps, 1d4+2 plus implantation)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** bond, coassement étourdissant, convocation de slaads, implantation

**Particularités :** guérison accélérée (5), immunité contre le son, résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +8, Vol +3

**Caractéristiques :** For 21, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 6, Cha 8

**Compétences :** Déplacement silencieux +12, Détection +8, Discrétion +8, Escalade +15, Perception auditive +8, Saut +15

**Donn.** : Attaques multiples, Esquive, Souplesse du serpent

**Environnement :** Chaos Tourbillonnant des Limbes

**Organisation sociale :** solitaire, couple, groupe (3-5) ou bande (6-10)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement chaotique neutre  
**Évolution possible :** 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** +6

*Cette créature est un crapaud vaguement humanoïde à la peau rouge. Son cou est quasi inexistant et sa grosse tête est plate. C'est un bipède, aux mains et aux pieds griffus. Du reste, ses mains et doigts sont démesurément grands. Un humain ne lui arrive qu'aux épaules.*

Le slaad rouge est le plus faible de tous. Il erre souvent seul, et il n'est pas rare qu'il se trouve un repaire dans un autre plan. Dans la plupart des cas, il cherche à échapper aux autres slaads, qui n'hésitent pas à le martyriser.

Il mesure 2,40 mètres et pèse près de 325 kilos. Comme son nom le suggère, il est rouge en grande partie, le ventre étant plus pâle que le dos.

Les slaads rouges peuvent se grouper s'ils œuvrent pour une entité ayant réussi à s'imposer à eux. Mais, même là, ils éprouvent des difficultés à coordonner leurs actions.

## Combat

En temps normal, le slaad rouge n'attaque que s'il a faim ou s'il est en colère. Mais une fois l'affrontement engagé, il combat jusqu'à la mort.

**Bond (Ext).** Si le slaad rouge charge, il peut attaquer à outrance dans le même round.

**Coassement étourdissant (Sur).** Une fois par jour, le slaad rouge peut émettre un terrible coassement. Toutes les créatures distantes de 6 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas être étourdies pendant 1d3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Tous les slaads sont immunisés contre cette attaque.

**Convocation de slaads (Mag).** Une fois par jour, le slaad rouge peut tenter de convoquer un autre slaad rouge (40 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort de 3<sup>e</sup> niveau.

**Implantation (Ext).** Lorsqu'il touche un adversaire à l'aide de ses griffes, le slaad rouge peut lui injecter un œuf sous la peau. La victime a droit à un jet de Vigueur (DD 16) pour l'éviter. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Bien souvent, le slaad se sert de ce pouvoir contre une créature inconsciente ou sans défense (auquel cas cette dernière n'a droit à aucun jet de sauvegarde). L'œuf a un temps de gestation d'une semaine, après quoi il donne naissance à un slaad bleu qui dévore la victime de l'intérieur pour sortir à l'air libre (ce qui tue l'hôte). Vingt-quatre heures avant la naissance du slaad bleu, la victime tombe gravement malade (-10 à toutes ses caractéristiques, 1 minimum). Guérison des maladies détruit l'œuf, tout comme un test de Premiers secours réussi (DD 25). En cas d'échec au test de Premiers secours, il est possible de recommencer, mais chaque tentative (couronnée de succès ou non) inflige 1d4 points de dégâts au blessé.

Si l'hôte est capable de lancer des sorts profanes, l'œuf donne naissance à un slaad vert plutôt qu'à un slaad bleu.

## SLAAD BLEU

**Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille G**  
**Dés de vie :** 8d8+32 (68 pv)  
**Initiative :** +2  
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)  
**Classe d'armure :** 20 (-1 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18  
**Attaque de base/lutte :** +8/+18  
**Attaque :** griffes (+13 corps à corps, 2d6+6)  
**Attaque à outrance :** 4 griffes (+13 corps à corps, 2d6+6) et morsure (+11 corps à corps, 2d8+3 plus maladie)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m  
**Attaques spéciales :** convocation de slaads, fièvre slaad, pouvoirs magiques  
**Particularités :** guérison accélérée (5), immunité contre le son, résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +10, Vol +4  
**Caractéristiques :** For 23, Dex 15, Con 19, Int 6, Sag 6, Cha 10  
**Compétences :** Déplacement silencieux +13, Détection +9, Discrétion +2, Escalade +17, Perception auditive +9, Saut +17

**Dons :** Attaques multiples, Esquive, Souplesse du serpent  
**Environnement :** Chaos Tourbillonnant des Limbes  
**Organisation sociale :** solitaire, couple, groupe (3-5) ou bande (6-10)  
**Facteur de puissance :** 8  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** généralement chaotique neutre  
**Évolution possible :** 9-12 DV (taille G), 13-24 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** +6

*Ce mastodonte ressemble à un solide crapaud humanoïde à la peau bleue. Il est aussi grand qu'un ogre, n'a quasiment pas de cou et possède une tête plate. C'est un bipède dont les mains et les pieds sont équipés de griffes. Des griffes osseuses jaillissent du dos de ses mains.*

Quand ils ne s'affrontent pas entre eux, les slaads bleus se regroupent pour livrer une guerre terrible aux autres créatures. Ce sont des brutes pour qui la force est la seule échelle de valeur qui soit.

Un slaad bleu fait 3 mètres de haut et est très corpulent. Il pèse dans les 500 kilos. Comme son nom le suggère, il est bleu en grande partie, le ventre étant plus pâle que le dos.

On rencontre souvent les slaads bleus en groupe, formation dans laquelle ils fonctionnent bien, du moins mieux que les slaads rouges.

## Combat

Prompt à la colère, le slaad bleu a tendance à attaquer toutes les créatures qu'il croise afin de faire étalage de sa force. De grandes griffes osseuses poussent au dos de ses mains, ce qui lui permet d'attaquer quatre fois par round quand il effectue une attaque à outrance.

**Convocation de slaads (Mag).** Une fois par jour, le slaad bleu peut tenter de convoquer un autre slaad bleu (40 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort de 4<sup>e</sup> niveau.

**Fièvre slaad (Ext).** Maladie surnaturelle - morsure, Vigueur (DD 18), période d'incubation 1 jour, affaiblissement temporaire de 1d3 points de For et 1d3 points de Cha. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Si cette fièvre réduit la valeur de Charisme du malade à 0, il se transforme immédiatement en slaad rouge. Il ne conserve aucun souvenir, pouvoir, trait ou aptitude, et devient un slaad rouge tout ce qu'il y a de plus normal.

Si le malade est capable de lancer des sorts profanes, il se transforme en slaad vert plutôt qu'en slaad rouge.

**Pouvoirs magiques.** Immobilisation de personne (DD 14), passe-muraille et télékinésie (DD 15), à volonté ; marteau du Chaos (DD 14), 1 fois/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

## SLAAD VERT

**Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille G**  
**Dés de vie :** 9d8+36 (76 pv)  
**Initiative :** +5  
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)  
**Classe d'armure :** 23 (-1 taille, +1 Dex, +13 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 22  
**Attaque de base/lutte :** +9/+19  
**Attaque :** griffes (+14 corps à corps, 1d6+6)  
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+14 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+12 corps à corps, 2d8+3)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m  
**Attaques spéciales :** convocation de slaads, pouvoirs magiques  
**Particularités :** change-forme, guérison accélérée (5), immunité contre le son, résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +10, Vol +6  
**Caractéristiques :** For 23, Dex 13, Con 19, Int 10, Sag 10, Cha 12  
**Compétences :** Concentration +10, Déplacement silencieux +13, Détection +12, Discrétion +9, Escalade +18, Fouille +12, Perception auditive +12, Saut +18, Survie +6 (+8 pour suivre une piste)  
**Dons :** Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de l'initiative  
**Environnement :** Chaos Tourbillonnant des Limbes  
**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-5)



**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement chaotique neutre

**Évolution possible :** 10-15 DV (taille G), 16-22 DV (taille IG)

**Ajustement de niveau :** +7

*Cette grande créature dégingandée ressemble à un croisement entre un ogre et un crapaud. Sa peau verte est mouchetée. Il a de longues griffes acérées et une large gueule.*

Chaque fois qu'un œuf de slaad rouge ou que la fièvre des slaads bleus affecte une créature capable de lancer des sorts profanes, celle-ci risque de donner naissance à un slaad vert.

Un slaad vert fait 3 mètres de haut et est très corpulent. Il pèse dans les 500 kilos. Comme son nom le suggère, il est vert en grande partie, le ventre étant plus pâle que le dos.

Le slaad vert est un monstre d'arrogance qui ne pense qu'à lui-même. Toujours en quête de puissance magique, il finit par se transformer en slaad gris (voir ci-dessous) s'il en acquiert suffisamment.

Les slaads verts n'œuvrent en groupe que si cela leur est bénéfique à court terme.

## Combat

Bien que préférant utiliser ses pouvoirs magiques, ce slaad n'est pas contre le fait de se battre au corps à corps si besoin est. Il ne combat jamais jusqu'à la mort s'il peut l'éviter.

**Convocation de slaads (Mag).** Deux fois par jour, le slaad vert peut tenter de convoquer un autre slaad vert (40 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 5<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** Détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection de pensées (DD 13), fracasement (DD 13), marteau du Chaos (DD 15), protection contre la Loi et terreur (DD 15), à volonté ; boule de feu (DD 14), rejet de la Loi (DD 16) ■ ténèbres profondes. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Change-forme (Sur).** Le slaad vert peut prendre la forme humanoïde de taille M ou G de son choix (action simple). Sous forme humanoïde, il est incapable d'utiliser ses armes naturelles (bien qu'il puisse s'équiper d'armes et d'une armure selon son apparence). Il peut la conserver jusqu'à ce qu'il choisisse d'en adopter une autre. Ce changement ne saurait être dissipé, mais il recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Un sort de vision lucide révèle la forme naturelle de la créature.

## SLAAD GRIS

**Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille M**

**Dés de vie :** 10d8+50 (75 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 24 (+3 Dex, +11 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +10/+14

**Attaque :** griffes (+15 corps à corps, 2d4+4)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+15 corps à corps, 2d4+4) et morsure (+12 corps à corps, 2d8+2)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** convocation de slaads, pouvoirs magiques

**Particularités :** change-forme, guérison accélérée (5), immunité contre le son, réduction des dégâts (10/Loi), résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf. +10, Vig. +12, Vol. +9

**Caractéristiques :** For 19, Dex 17, Con 21, Int 14, Sag 14, Cha 14

**Compétences :** Art de la magie +17, Connaissances (mystères) +15,

Concentration +15, Déplacement silencieux +16, Détection +15,

Discretion +16, Escalade +17, Fouille +15, Perception auditive +15,

Saut +17, Survie +5 (+7 pour suivre une piste)

**Dons :** Arme de prédilection (griffes), Attaques multiples, Science de l'initiative, un don de création d'objets

**Environnement :** Chaos Tourbillonnant des Limbes

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 10

**Trésor :** normal (x2)

**Alignement :** généralement chaotique neutre

**Évolution possible :** 11-15 DV (taille M), 16-30 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** +6

*Maigre et vif, cet humanoïde ressemble à une grenouille bipède. Sa peau est d'un gris pommelée et ses doigts sont aussi longs que griffus. Il est aussi grand qu'un humain.*

Un slaad vert, atteignant un siècle d'existence se retire pour mener une vie d'ermite pendant au moins un an. Quand il revient, il est plus petit et sa peau est devenue grise. Il voue désormais le plus clair de son temps aux études magiques. Il aime tout particulièrement créer des objets magiques lui permettant d'accroître sa puissance.

## Combat

Le slaad gris se bat de loin, à l'aide de ses pouvoirs magiques. Cela étant, il ne craint pas le combat rapproché.

**Convocation de slaads (Mag).** Deux fois par jour, le slaad gris peut tenter d'appeler 1-2 slaads rouges ou 1 slaad bleu (60 % de chances de succès) ou encore 1 slaad vert (40 % de chances de succès).

Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 5<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** Cercle magique contre la Loi, détection de l'invisibilité, détection de la magie, éclair (DD 15), fracasement (DD 14), identification, invisibilité, marteau du Chaos (DD 16), ténèbres profondes, à volonté ; animation d'objets, rejet de la Loi (DD 17) et vol, 3 fois/jour ; mot de pouvoir étourdissant, 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Change-forme (Sur).** Le slaad gris peut prendre la forme humanoïde de son choix (action simple). Sous forme humanoïde, il est incapable d'utiliser ses armes naturelles (bien qu'il puisse s'équiper d'armes et d'une armure selon son apparence). Il peut la conserver jusqu'à ce qu'il choisisse d'en adopter une autre. Ce changement ne saurait être dissipé, mais il recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Un sort de vision lucide révèle la forme naturelle de la créature.



Slaad funeste

## SIAAD FUNESTE

**Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille M**  
**Dés de vie :** 15d8+75 (142 pv)  
**Initiative :** +10  
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)  
**Classe d'armure :** 28 (+6 Dex, ±12 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 22  
**Attaque de base/lutte :** +15/+20  
**Attaque :** griffes (+20 corps à corps, 3d6+5 plus étourdissement)  
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+20 corps à corps, 3d6+5 plus étourdissement) et morsure (+18 corps à corps, 2d10+2)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** convocation de slaads, étourdissement, pouvoirs magiques  
**Particularités :** change-forme, guérison accélérée (5), immunité contre le son, réduction des dégâts (10/Loi), résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +15, Vig +14, Vol +13  
**Caractéristiques :** For 21, Dex 23, Con 21, Int 18, Sag 18, Cha 18  
**Compétences :** Connaissances (deux au choix) +22, Concentration +15, Déplacement silencieux +24, Détection +22, Discrétion +24, Escalade +23, Évasion +24, Fouille +22, Intimidation +22, Maîtrise des cordes +6 (+8 pour ligoter), Perception auditive +22, Saut +23, Survie +12 (+14 pour suivre une piste)  
**Dons :** Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de l'initiative, Science de la destruction, Succession d'enchaînements  
**Environnement :** Chaos Tourbillonnant des Limbes  
**Organisation sociale :** solitaire ou couple  
**Facteur de puissance :** 13  
**Trésor :** normal (x2)  
**Alignement :** généralement chaotique mauvais  
**Évolution possible :** 16–22 DV (taille M), 23–45 DV (taille G)  
**Ajustement de niveau :** —

*Maigre et vif, cet humanoïde ressemble à une grenouille bipède. Sa peau est d'un gris pommelée et ses doigts sont aussi longs que griffus. Il est aussi grand qu'un humain.*

Le slaad funeste est un slaad gris ayant accompli un rituel mystérieux qui l'a transformé en véritable machine à tuer. Bien que ses pouvoirs magiques soient plus puissants encore que ceux du slaad gris, lui préfère massacrer ses adversaires au corps à corps. Il ressemble en tout point à un slaad gris.

Tous les autres slaads obéissent aveuglément aux ordres d'un slaad funeste, de peur de s'attirer ses foudres. Le slaad funeste n'est pas l'incarnation du Chaos, mais plutôt sa corruption par le Mal.

## Combat

Même si ses armes naturelles sont redoutables, le slaad funeste aime combattre à l'aide d'une arme magique s'il en possède une.

**Convocation de slaads (Mag).** Deux fois par jour, le slaad funeste peut tenter de convoquer 1–2 slaads rouges ou bleus (60 % de chances de succès) ou 1–2 slaads verts (40 % de chances de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 6<sup>e</sup> niveau.

**Étourdissement (Ext).** Trois fois par jour, un slaad funeste peut tenter d'étourdir son adversaire en le frappant à l'aide de l'une de ses attaques naturelles. Sa cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 21) pour ne pas être étourdie pendant 1 round (elle subit de toute façon les dégâts propres à l'attaque). Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse.

**Pouvoirs magiques.** Animation d'objets, boule de feu (DD 17), cercle magique contre la Loi, détection de l'invisibilité, détection de la magie, doigt de

mort (DD 21), fracassement (DD 16), identification, invisibilité, marteau du Chaos (DD 18), rejet de la Loi (DD 19), ténèbres profondes, terreur (DD 18) et vol, à volonté, cercle de mort (DD 20), manteau du Chaos (DD 22) et parole du Chaos (DD 21), 3 fois/jour ; implosion (DD 23) et mat de pouvoir aveuglant, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Change-forme (Stu).** Le slaad funeste peut prendre la forme humanoïde de son choix (action simple). Sous forme humanoïde, il est incapable d'utiliser ses armes naturelles (bien qu'il puisse s'équiper d'armes et d'une armure selon son apparence). Il peut la conserver jusqu'à ce qu'il choisisse d'en adopter une autre. Ce changement ne saurait être dissipé, mais il recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Un sort de vision lucide révèle la forme naturelle de la créature.

## SPECTRE

**Mort-vivant (intangible) de taille M**

**Dés de vie :** 7d12 (45 pv)  
**Initiative :** +7  
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 24 m (bonne)  
**Classe d'armure :** 15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 13  
**Attaque de base/lutte :** +3/—  
**Attaque :** contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)  
**Attaque à outrance :** contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** absorption d'énergie, création de rejetons  
**Particularités :** aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +2, Vol +7  
**Caractéristiques :** For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15  
**Compétences :** Connaissances (religion) +12, Détection +14, Discrétion +13, Fouille +12, Intimidation +12, Perception auditive +14, Survie +2 (+4 pour suivre une piste)  
**Dons :** Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance  
**Environnement :** terre ferme et souterrains  
**Organisation sociale :** solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–11)  
**Facteur de puissance :** 7  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** toujours loyal mauvais  
**Évolution possible :** 8–14 DV (taille M)  
**Ajustement de niveau :** —

*Cette entité semble humaine, mais elle est dotée d'un corps diaphane et légèrement lumineux.*

Le spectre est un mort-vivant intangible que l'on prend souvent pour un fantôme. Condamné à hanter éternellement le lieu où il est mort, il conserve sa conscience, mais hait désormais tout ce qui vit.

Il ressemble tellement à ce qu'il était de son vivant que quiconque le connaissait ou a vu son portrait le reconnaît. Bien souvent, son corps lumineux et semi-transparent porte les blessures qui ont causé sa perte. Le froid de la mort plane autour de lui et dans le lieu qu'il hante.

Un spectre a la taille d'un humain et ne pèse rien.

## COMBAT

En cas de combat rapproché, le contact glacé du spectre vole l'énergie vitale de ses adversaires. Ce mort-vivant fait usage de sa nature intangible en jaillissant des murs, du sol ou du plafond pour mieux surprendre ses proies.





**Absorption d'énergie (Sur).** Toute créature touchée par un spectre acquiert aussitôt 2 niveaux négatifs. Le jet de *Vigueur* nécessaire pour dissiper chaque niveau négatif s'accompagne d'un DD de 15. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau négatif ainsi conféré, le spectre gagne 5 points de vie temporaires.

**Création de rejetons (Sur).** Tout humanoïde tué par un spectre en devient un à son tour en 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle du spectre qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

**Aura de mort (Sur).** Animaux sauvages et domestiques sentent la présence d'un spectre à 30 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Ils restent paniqués tant qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins du spectre.

**Impuissance à la lumière du soleil (Ext).** Le spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*) et retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde. Dans ce cas de figure, il ne peut plus attaquer et n'a plus droit qu'à une seule action (de mouvement ou d'attaque) par round.

## SPHINX

Les sphinx sont des créatures énigmatiques au corps de lion et aux grandes ailes d'oiseau. Tous ont un grand instinct territorial, mais les plus intelligents sont capables de faire la distinction entre une intrusion délibérée et une autre qui serait accidentelle.

Un sphinx moyen mesure 3 mètres de long et pèse dans les 400 kilos.

Il parle le sphinx, le commun et le draconien.

## COMBAT

La plupart des sphinx combattent sur la terre ferme, en utilisant juste leurs ailes pour bondir sur leurs adversaires tels des lions. Mais, si leurs ennemis sont trop nombreux, ils s'envolent et se battent depuis les airs.

**Bond (Ext).** Si un sphinx charge son adversaire, il peut attaquer à outrance, ce qui inclut deux attaques de pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Un sphinx bondissant sur sa proie peut porter deux attaques à l'aide de ses pattes arrière. La description de chacun indique le bonus à l'attaque et les dégâts infligés.

## ANDROSPHINX

Créature magique de taille G

Dés de vie : 12d10+48 (114 pv)

Initiative : +0



Sphinx

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases), vol 24 m (médiocre)

**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +12/+23

**Attaque :** griffes (+18 corps à corps, 2d4+7)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+18 corps à corps, 2d4+7)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** bond, pattes arrière (2d4+3), rugissement, sorts

**Particularités :** vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +12, Vol +7

**Caractéristiques :** For 25, Dex 10, Con 19, Int 16, Sag 17, Cha 17

**Compétences :** Connaissances (une au choix) +18, Détection +18,

Intimidation +17, Perception auditive +18, Survie +18

**Dons :** Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Pistage,

Succession d'enchaînements, Vigilance

**Environnement :** déserts chauds

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique bon

**Évolution possible :** 13-18 DV (taille G), 19-36 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** +5 (compagnon d'armes)

*Cette créature est plus grande qu'un cheval de selle. Elle dispose d'un corps de lion, de grandes ailes de faucon et d'un visage humanoïde.*

L'androsphinx est toujours de sexe masculin. Intelligent et facile à vivre, il sait également se montrer redoutable quand on l'attaque.

Bien qu'il soit franchement bourru et grincheux, l'androsphinx est pourvu d'un cœur noble et semble quelque peu timide. Il apprécie la politesse, même s'il ne l'admet que rarement, mais les louanges le mettent mal à l'aise.

## Combat

Au combat, l'androsphinx déchiquette ses ennemis à l'aide de ses griffes acérées. Il fait confiance à ses armes naturelles pour ce qui est d'attaquer, n'utilisant ses sorts que pour se défendre ou se soigner.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +18 corps à corps, dégâts 2d4+3.

**Rugissement (Sur).** Trois fois par jour, l'an-

drospphinx peut pousser un terrible

rugissement. La première fois qu'il

le fait, toutes les créatures distantes de

150 mètres ou moins doivent réussir un jet de

Volonté (DD 19) pour ne pas être affectées par

l'équivalent du sort *terreur* pendant 2d6 rounds.

Si le sphinx rugit une deuxième fois au cours de la même

rencontre, toutes les créatures qui se trouvent à 75 mètres ou moins de

lui doivent réussir un jet de *Vigueur* (DD 19) sous peine d'être paralysées

pendant 1d4 rounds. De plus, quiconque se trouve à 27 mètres ou moins de lui

est automatiquement assourdi pendant 2d6 rounds (pas de jet de sauvegarde).

Enfin, s'il rugit une troisième fois, toutes les créatures à 75 mètres ou moins

de distance doivent réussir un jet de *Vigueur* (DD 19) pour ne pas subir un

affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force pendant 2d4 rounds. Dans

le même temps, toute créature de taille M ou moins située dans un rayon de

27 mètres autour du sphinx doit réussir un jet de *Vigueur* (DD 19) pour ne pas

être violemment projetée au sol et subir 2d8 points de dégâts. La puissance de

ce rugissement est telle qu'il inflige 50 points de dégâts à tous les objets en

pierre ou en cristal distants de 27 mètres ou moins. Les objets magiques et

ceux qui sont tenus ou portés par quelqu'un résistent à cette attaque s'ils

réussissent un jet de *Réflexes* (DD 19).

Les autres androsphinx sont immunisés contre l'effet des trois

rugissements. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Sorts.** L'androsphinx lance des sorts de magie divine comme un

prêtre de niveau 6. Il a accès aux domaines suivants : Bien,

Guérison et Protection.

**Exemple de sorts de prêtre préparés (5/5/5/4) :** DD de sauvegarde

égal à 13 + niveau du sort. 0 – assistance divine, détection de la

magie, lumière, résistance, soins superficiels ; 1<sup>er</sup> – bouclier de la foi,

convocation de monstres I, faveur divine, protection contre

Le Mal<sup>®</sup>, regain d'assurance ; 2<sup>e</sup> - convocation de monstres II, dévotion de paralysie, force de taureau, protection d'autrui<sup>®</sup>, résistance aux énergies destructives ; 3<sup>e</sup> - lumière brûlante, lumière du jour, négation de l'invisibilité, soins importants<sup>®</sup>.

• Sorti de domaine. Domaines : Bien et Guérison.

## CRIOCÉPHALE

Créature magique de taille G

Dés de vie : 10d10+30 (85 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (médiocre)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +10/+20

Attaque : cornes (+15 corps à corps, 2d6+6)

Attaque à outrance : cornes (+15 corps à corps, 2d6+6) et 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+3)

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con 17, Int 10, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +1, Intimidation +8, Perception auditive +11

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 11-15 DV (taille G), 16-30 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Cette créature est plus grande qu'un cheval. Elle dispose d'un corps de lion, de grandes ailes de faucon et d'une tête de bélier.

Ce sphinx est toujours de sexe masculin. Ni bon ni mauvais, il est loin de posséder l'intelligence de l'androsphinx.

Il poursuit constamment les sphinges, sa seconde préoccupation étant d'amasser autant de richesses que possible. Le meilleur marché qu'un aventurier puisse conclure avec lui est la promesse de ne pas se faire attaquer en échange de tous les trésors du personnage.

## Combat

Le criocéphale se bat à l'aide de ses griffes et de ses cornes. Incapable de lancer le moindre sort, il n'applique que des tactiques rudimentaires.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +15 corps à corps, dégâts 1d6+3.

## HIÉRACOSPHINX

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+18 (67 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 27 m (médiocre)

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +9/+18

Attaque : bec (+13 corps à corps, 1d10+5)

Attaque : bec (+13 corps à corps, 1d10+5) et 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+2)

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 21, Dex 14, Con 15, Int 6, Sag 15, Cha 10

Compétences : Détection +14, Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (4-7)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 10-14 DV (taille G), 15-27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Cette créature est plus grande qu'un cheval. Elle dispose d'un corps de lion, de grandes ailes de faucon et d'une tête de rapace.

De tous les sphinx, celui-ci est le seul qui soit foncièrement malfaisant. Il est de sexe masculin et est toujours à la recherche d'une sphinge afin de la poursuivre de ses assiduités. Il aime également massacrer les créatures qu'il rencontre.

## Combat

Les griffes du hiéracosphinx sont assez puissantes pour lui permettre de venir à bout du plus terrible adversaire. Malgré son intelligence limitée, il est assez rusé pour fondre sur ses proies.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +13 corps à corps, dégâts 1d6+2.

**Compétences.** Le hiéracosphinx bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

## SPHINGE

Créature magique de taille G

Dés de vie : 8d10+8 (52 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 18 m (médiocre)

Classe d'armure : 21 (-1 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+16

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+2), pouvoirs magiques

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 13, Int 18, Sag 19, Cha 19

Compétences : Bluff +15, Concentration +12, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Détection +17, Diplomatie +8, Intimidation +13, Perception auditive +17, Psychologie +15

Dons : Magie de guerre, Science de l'initiative, Volonté de fer

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 11

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9-12 DV (taille G), 13-24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +4 (compagnon d'armes)

Cette créature est plus grande qu'un cheval. Elle dispose d'un corps de lion, de grandes ailes de faucon et d'une tête de femme.

La sphinge est l'équivalent féminin de l'androsphinx.

Elle accepte les marchés prenant la forme de trésors ou services offerts, mais préfère de loin les énigmes : elle se délecte de ces défis lancés à son intellect supérieur. Elle trouve les criocéphales et mes hiéracosphinx détestables.

## Combat

En cas de combat rapproché, la sphinge lacère ses adversaires à grands coups de griffes. Néanmoins, bien que tout à fait capable de se défendre, elle préfère éviter les combats quand elle en a la possibilité.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +11 corps à corps, dégâts 1d6+2.

**Pouvoirs magiques.** Clairaudience/clairvoyance, détection de l'invisibilité, détection de la magie et lecture de la magie, 3 fois/jour ; compréhension des langages, délivrance des malédictions (DD 18), dissipation de la magie, localisation d'objet et mythes et légendes, 1 fois/jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Une fois par semaine, la sphinge peut tracer un symbole d'aliénation mentale, un symbole d'effondrement, un symbole de douleur, un symbole de mort, un symbole de persuasion, un symbole de sommeil et un symbole de terreur (niveau 18 de lanceur de sorts, DD 22). Chacun reste inscrit 1 semaine au maximum. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.



# SQUELETTE

Cette créature n'est rien de plus qu'un tas d'ossements animés. Deux lueurs rouges brillent au fond de ses orbites vides.

Le squelette est un cadavre animé, un automate dénué d'intelligence qui obéit à la lettre aux instructions de son maître maléfisant.

Il porte rarement autre chose que des lambeaux de vêtements ou d'armure délabrée.

Il fait uniquement ce qui lui est ordonné. Incapable de parvenir à la moindre conclusion de lui-même, il ne peut pas faire preuve d'esprit d'initiative. En raison de son intellect inexistant, les instructions qu'il reçoit doivent être d'une simplicité extrême, comme par exemple « Tue quiconque pénètre dans cette salle. »

Le squelette se bat tant qu'il n'est pas détruit ; c'est son unique raison d'être. Seul, il ne présente généralement qu'une faible menace, mais cela peut changer quand on le rencontre en groupe important.

## CRÉATION D'UN SQUELETTE

L'archétype acquis « squelette » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (appelée ci-après la « créature de base »), pour peu qu'elle soit dotée d'un squelette et qu'il ne s'agisse pas d'un mort-vivant.

**Taille et type.** Le type de la créature devient mort-vivant. Il conserve tout sous-type qu'il possède déjà, sauf si celui-ci relève d'un alignement (Bien, par exemple) ou d'une espèce (comme gobelinoïde ou reptilien). Il n'acquiert pas le sous-type altéré. Sauf indication contraire, il conserve les caractéristiques et pouvoirs spéciaux de la créature de base.

**Dés de vie.** Débarrassez-vous des dés de vie issus de niveaux de classe (mais gardez 1 DV minimum) et transformez ceux qui restent en d12. Si la créature de base a plus de 20 dés de vie, le sort animation des morts ne permet pas d'en faire un squelette.

**Vitesse de déplacement.** Les squelettes dotés d'ailes sont incapables de voler. Par contre, si la créature de base disposait d'un moyen magique de voler, le squelette peut en faire autant.

**Classe d'armure.** Le bonus d'armure naturelle change selon la taille du squelette.

Très petite ou inférieure	+0
Petite	+1
Moyenne ou grande	+2
Très grande	+3
Gigantesque	+6
Colossale	+10

**Attaques.** Un squelette conserve les armes naturelles, attaques à l'aide d'armes et formations martiales de la créature de base, sauf si elles exigent la présence de chair (comme, par exemple, les tentacules d'un flagelleur mental). Une créature dotée de membres acquiert une attaque de griffes par main ; il peut user de chacune d'elle à son bonus d'attaque maximal. Enfin, le bonus de base à l'attaque d'un squelette est égal à la moitié de ses dés de vie.

**Dégâts.** Les armes (naturelles ou non) infligent des dégâts normaux. Une attaque de griffes inflige des dégâts selon la taille du squelette. (Si la créature de base disposait déjà de griffes, utilisez les dégâts de celles du squelette s'ils sont plus élevés uniquement.)



Squelette

	Homme d'armes humain squelette Mort-vivant de taille M	Loup squelette Mort-vivant de taille M	Ours-hibou squelette Mort-vivant de taille G
Dés de vie :	1d12 (6 pv)	2d12 (13 pv)	5d12 (32 pv)
Initiative :	+5	+7	+6
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	15 m (10 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	15 (+1 Dex, +2 naturelle, +2 écu en acier), contact 11, pris au dépourvu 14	15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12	13 (-1 taille, +2 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte :	+0/+1	+1/+2	+2/+11
Attaque :	cimeterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou griffes (+1 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1)	griffes (+6 corps à corps, 1d6+5)
Attaque à outrance :	cimeterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; ou 2 griffes (+1 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1)	2 griffes (+6 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+1 corps à corps, 1d8+2)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +0, Vol +1	Réf +3, Vig +0, Vol +3	Réf +3, Vig +1, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 13, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 13, Dex 17, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 21, Dex 14, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Compétences :	—	—	—
Dons :	Science de l'initiative	Science de l'initiative	Science de l'initiative
Environnement :	plaines tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	quelconque	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	1/3	1	2
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	—	3 DV (taille M), 4-6 DV (taille G)	6-8 DV (taille G), 9-15 (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

	<b>Troll squelette</b>	<b>Chimère squelette</b>	<b>Etin squelette</b>
	<b>Mort-vivant de taille G</b>	<b>Mort-vivant de taille G</b>	<b>Mort-vivant de taille G</b>
Dés de vie :	6d12 (39 pv)	9d12 (58 pv)	10d12 (65 pv)
Initiative :	+7	+6	+4
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	9 m (6 cases)	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	14 (-1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11.	13 (-1 taille, +2 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11	11 (-1 taille, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte :	+3/+13	+4/+12	+5/+15
Attaque :	griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)	morsure (+7 corps à corps, 2d6+4)	morgenstern (+10 corps à corps, 2d6+6) ; ou griffes (+10 corps à corps, 1d6+6) ; ou javeline (+4 distance, 1d8+6)
Attaque à outrance :	2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)	morsure (+7 corps à corps, 2d6+4), morsure (+7 corps à corps 1d8+4), cornes (+7 corps à corps, 1d8+4) et 2 griffes (+2 corps à corps, 1d6+2)	2 morgensterns (+10 corps à corps, 2d6+6) ; ou 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+6) ; ou 2 javelines (+4 distance, 1d8+6)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	3 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	dissociation du combat à deux armes, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +2, Vol +5	Réf +5, Vig +3, Vol +6	Réf +3, Vig +3, Vol +7
Caractéristiques :	For 23, Dex 16, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 19, Dex 15, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 23, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Compétences :	—	—	—
Dons :	Science de l'initiative	Science de l'initiative	Science de l'initiative
Environnement :	montagnes froides	collines tempérées	collines froides
Organisation sociale :	quelconque	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	3	4	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	—	10–13 DV (taille G), 14–27 DV (taille TG)	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

	<b>Mégaraptor squelette évolué</b>	<b>Géant des nuages squelette</b>	<b>Jeune dragon rouge adulte squelette</b>
	<b>Mort-vivant de taille TG</b>	<b>Mort-vivant de taille TG</b>	<b>Mort-vivant (Feu) de taille TG</b>
Dés de vie :	12d12 (78 pv)	17d12 (110 pv)	19d12 (123 pv)
Initiative :	+7	+6	+5
Vitesse de déplacement :	18 m (12 cases)	15 m (10 cases)	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	14 (-2 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11	13 (-2 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 11	12 (-2 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte :	+6/+19	+8/+28	+9/+27
Attaque :	ergots (+9 corps à corps, 2d8+5)	morgenstern de taille Gig (+18 corps à corps, 4d6+18) ; ou griffes (+18 corps à corps, 1d8+12) ; ou rocher (+8 distance, 2d8+12)	morsure (+17 corps à corps, 2d8+10)
Attaque à outrance :	2 ergots (+9 corps à corps, 2d8+5), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d8+2) et morsure (+4 corps à corps, 2d6+2)	morgenstern de taille Gig (+18/+13 corps à corps, 4d6+18) ; ou 2 griffes (+18 corps à corps, 1d8+12) ; ou rocher (+8 distance, 2d8+12)	morsure (+17 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+12 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+12 corps à corps, 1d8+5) et queue (+12 corps à corps, 2d6+15)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	arme disproportionnée, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	dissociation du combat à deux armes, immunité contre le feu et le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant),
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +4, Vol +8	Réf +7, Vig +5, Vol +10	Réf +7, Vig +6, Vol +8
Caractéristiques :	For 21, Dex 17, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 35, Dex 15, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 31, Dex 12, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Compétences :	—	—	—
Dons :	Science de l'initiative	Science de l'initiative	Science de l'initiative
Environnement :	forêts chaudes	montagnes tempérées	montagnes chaudes
Organisation sociale :	quelconque	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	6	7	8
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	13–16 DV (taille TG), 17–20 DV (taille Gig)	—	20 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—



Infime ou minuscule	1
Très petite	1d2
Petite	1d3
Moyenne	1d4
Grande	1d6
Très grande	1d8
Gigantesque	2d6
Colossale	2d8

**Attaques spéciales.** Un squelette ne conserve aucune des attaques spéciales de la créature de base.

**Particularités.** Un squelette perd la plupart des particularités de la créature de base. Il conserve les particularités extraordinaires relevant d'attaques au corps à corps ou à distance. En outre, il gagne les suivantes :

**Immunité contre le froid (Ext).** Les squelettes ne sont pas affectés par le froid.

**Réduction des dégâts (S/contondant).** Les squelettes sont dénués de chair ou d'organes internes.

**Jets de sauvegarde.** Bonus de base aux sauvegarde : Réf +1/3 DV, Vig +1/3 DV et Vol 1/2 DV +2.

**Caractéristiques.** La Dextérité d'un squelette augmente de +2, il n'a pas de valeurs de Constitution et d'Intelligence, sa Sagesse passe à 10 et son Charisme passe à 1.

**Compétences.** Un squelette n'a pas de compétences.

**Dons.** Un squelette perd tous les dons de la créature de base ■ acquiert Science de l'initiative.

**Environnement.** Quelconque, généralement le même que la créature de base.

**Organisation sociale.** Quelconque.

**Facteur de puissance.** Selon les dés de vie, comme suit :

DV	FP	DV	FP
1/2	1/6	8-9	4
1	1/3	10-11	5
2-3	1	12-14	6
4-5	2	15-17	7
6-7	3	18-20	8

**Trésor.** Aucun.

**Alignement.** Toujours neutre mauvais

**Évolution possible.** Comme la créature de base (ou « — » si celle-ci évolue par une classe de personnage).

**Ajustement de niveau.** —

## STRIGE

**Créature magique de taille TP**

**Dés de vie :** 1d10 (5 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases),

vol 12 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 16

(+2 taille, +4 Dex),

contact 16, pris au

dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** ±1/-11 (±1 une fois fixée)

**Attaque :** trompe (+7 contact au corps à corps, fixation)

**Attaque à outrance :** trompe (+7 contact au corps à corps, fixation)

**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m

**Attaques spéciales :** absorption de sang, fixation

**Particularités :** vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +2, Vol +1

**Caractéristiques :** For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 11

**Compétences :** Détection +4, Discretion +14, Perception auditive +4

**Dons :** Attaque en finesse (S), Vigilance



**Environnement :** marécages chauds

**Organisation sociale :** groupe (2-4), essaim (5-8) ou nuée (9-14)

**Facteur de puissance :** 1/2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Ce monstre semble issu d'un croisement entre une chauve-souris et un moustique géant. Huit pattes articulées s'achevant par des pinces acérées jaillissent de son petit corps velu et une longue trompe pousse au milieu de sa tête.*

La strige est une créature ressemblant à une chauve-souris qui se nourrit du sang des êtres vivants. Seule, elle n'est guère dangereuse pour un groupe d'aventuriers, mais un essaim de striges peut constituer une terrible menace.

Sa couleur va du rouille au brun rougeâtre, son ventre étant jaune sale. Rose vif à son extrémité, sa trompe devient de plus en plus terne pour prendre une couleur grise à sa base.

La strige fait 30 centimètres de long, pour une envergure de 60 centimètres. Elle pèse 500 grammes.

## COMBAT

La strige se pose sur sa proie, trouve un point vulnérable et plante sa trompe dans la chair non protégée. Cette attaque de contact ne peut prendre pour cible qu'une créature de taille Pou supérieure.

**Absorption de sang (Ext).** La strige boit le sang de sa victime, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution à chaque round où elle reste accrochée. Dès qu'elle a pompé une quantité de sang correspondant à 4 points de Constitution, elle se détache et s'en va digérer au calme. Si la victime meurt avant, la strige se détache également, mais elle part en quête d'une autre proie.

**Fixation (Ext).** Si la strige réussit son attaque de contact au corps à corps, elle utilise ses huit pattes pour s'accrocher à sa proie (on considère alors qu'elle l'a agrippée). À partir de cet instant, elle perd son bonus de Dex à la CA, qui passe à 12, mais elle reste fermement accrochée. Les striges bénéficient d'un bonus racial de +12 aux tests de lutte (déjà inclus à la ligne « Attaque de base/lutte » ci-dessus).

Une strige ainsi fixée peut être frappée, mais également agrippée. Pour l'ôter, la victime doit réussir à l'immobiliser.

## SYLVANIEN

**Plante de taille TG**

**Dés de vie :** 7d8+35 (66 pv)

**Initiative :** -1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 20 (-2 taille, -1 Dex, +13 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +5/+22

**Attaque :** branche (+12 corps à corps, 2d6+9)

**Attaque à outrance :** 2 branches (+12 corps à corps, 2d6+9)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales :** animation d'arbres, dégâts doublés contre les objets, piétinement

**Particularités :** plante, réduction des dégâts (10/ perforant), vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +10, Vol +7

**Caractéristiques :** For 29, Dex 8, Con 21, Int 12, Sag 16, Cha 12

**Compétences :** Connaissances (nature) +6, Détection +8, Diplomatie +3, Discretion -9, Intimidation +6, Perception auditive +8, Psychologie +8, Survie +8 (+10 au-dessus de terre)

**Dons :** Attaque en puissance, Science de la destruction, Volonté de fer

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou bosquer (4-7)

**Facteur de puissance :** 8

**Trésor :** normal

**Alignement :** généralement neutre bon

**Évolution possible :** 8-16 DV (taille TG),

17-21 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** +5

Cette grande créature ressemble à un arbre animé. Son épaisse peau brune a la texture de l'écorce. Ses bras noueux ressemblent à des branches et ses jambes évoquent un tronc fendu en deux. Au-dessus de ses yeux apparaissent des dizaines de petites branches auxquelles pendent de longues feuilles.

Le sylvanien est un être mi-arbre mi-humain. De nature pacifique, il peut devenir très dangereux quand on le met en colère. Haïssant le Mal et l'usage incontrôlé du feu, il se considère comme le gardien de la forêt où il vit.

Les feuilles du sylvanien sont d'un vert bouteille au printemps et en été. Durant l'automne et l'hiver, elles prennent des teintes jaunes, orangées ou rouges, mais il est rare qu'elles tombent. Ses jambes ont l'air d'un tronc quand il les ramène l'une contre l'autre. Du reste, il est presque impossible de différencier un sylvanien immobile d'un arbre.

Il mesure 9 mètres de haut et son « tronc » fait 60 centimètres de diamètre environ. Son poids avoisine les 2,25 tonnes.

Le sylvanien parle une propre langue, ainsi que le commun et le sylvestre. Bien souvent, il est également capable de prononcer quelques mots dans la plupart des autres langues humanoïdes (ce qui lui suffit généralement pour passer des messages tels que « Laissez mes arbres tranquilles ! »).

## COMBAT

Le sylvanien préfère étudier longuement ses adversaires potentiels avant de les attaquer. Quand il décide de passer à l'assaut, il le fait brusquement, prenant ses ennemis par surprise pour mieux les piétiner. S'il est en danger, il peut animer des arbres pour se défendre.

**Animation d'arbres (Mag).** À volonté, le sylvanien peut animer les arbres distants de 54 mètres ou moins. Il peut en contrôler jusqu'à deux en même temps. Un arbre normal a besoin de 1 round complet pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de 3 mètres par round et se bat comme un sylvanien. Les arbres animés redevennent inertes si le sylvanien qui les a appelés est mis hors de combat ou s'éloigne hors de portée. Ces précisions exceptées, ce pouvoir est similaire au sort *chêne animé*, (niveau 12 de lanceur de sorts). Les arbres animés affichent la même vulnérabilité au feu que les sylvaniens.

**Dégâts doublés contre les objets (Ext).** Un sylvanien ou un arbre animé attaquant à outrance un objet ou une structure lui inflige des dégâts doublés.

**Piétinement (Ext).** Jet de Réflexes, DD 22, demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Compétences.** \* Le sylvanien bénéficie d'un bonus racial de +16 aux tests de Discrétion en forêt.

## TARASQUE

**Créature magique de taille C**

**Dés de vie :** 48d10+594 (858 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 35 (-8 taille, +3 Dex, +30 naturelle), contact 5, pris au dépourvu 32

**Attaque de base/lutte :** +48/+81

**Attaque :** morsure (+57 corps à corps, 4d8+17/18-20/x3)

**Attaque à outrance :** morsure (+57 corps à corps, 4d8+17/18-20/x3), 2 cornes (+52 corps à corps, 1d10+8), 2 griffes (+52 corps à corps, 1d12+8) et queue (+52 corps à corps, 3d8+8)

**Espace occupé/allonge :** 9 m/6 m

**Attaques spéciales :** critiques augmentées, engouffrement, étreinte, pointe de vitesse, présence terrifiante

**Particularités :** carapace, immunité contre l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires de caractéristique, le feu, les maladies et le poison, odorat, réduction des dégâts (15/épique), régénération (40), résistance à la magie (32)

**Jets de sauvegarde :** Réf +29,

Vig +38, Vol +20

**Caractéristiques :** For 45, Dex 16, Con 35, Int 3, Sag 14, Cha 14

**Compétences :** Détection +17,

Fouille +9, Perception auditive +17,

Survie +14 (+16 pour suivre une piste)

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Enchaînement, Esquive, Robustesse

(6), Science de l'initiative, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 20

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre

**Évolution possible :** 49+ DV (taille C)

**Ajustement de niveau :** —

Ce bipède écailleux est aussi grand qu'un édifice de quatre étages. Il se tient comme un oiseau de proie, penché en avant, et utilise sa puissante queue pour conserver son équilibre. Deux grandes cornes jaillissent de son front et il dispose d'une épaisse carapace.

*Sylvanien*

La légendaire tarasque (fort heureusement, il n'en existe qu'une seule) est peut-être le monstre le plus redouté de tout le multivers, exception faite des plus vieux dragons. Personne ne peut savoir où et quand elle décidera de frapper.

L'endroit où se trouve son repaire est inconnu de tous. Elle y passe le plus clair de son temps, à dormir. Chacune de ses périodes de sommeil dure 6d4 mois, après quoi elle sort chasser pendant 1d3 jours. Tous les dix ans environ, elle se montre particulièrement active, restant éveillée pendant 1d2 semaines. Par la suite, elle se repose pendant au moins 4d6 ans d'affilée, à condition que personne ne vienne la déranger.

Lors de ses périodes d'activité, la tarasque est l'engin de destruction par excellence. Elle ravage la contrée environnante, dévorant tout ce qui se dresse sur son passage (plantes, animaux, humanoïdes, et même villes). Rien ni personne n'est à l'abri, et les communautés menacées préfèrent généralement s'exiler plutôt que de se retrouver face à elle.

Les origines et les raisons d'être de la tarasque sont le sujet de nombreuses légendes. Certains prétendent qu'il s'agirait d'une abomination imaginée par des dieux oubliés afin de punir l'ensemble de la Création, d'autres préférant évoquer une conspiration de magiciens maléfaisants et de puissances élémentaires. Mais ces mythes sont pure spéculation et personne ne découvrira sans doute jamais la véritable nature de ce monstre. La tarasque n'a pas pour habitude de s'expliquer, ni de laisser des témoins derrière elle.

Elle mesure 21 mètres de long pour une hauteur de 15 mètres. Elle pèse environ 130 tonnes.

La tarasque ne parle pas.



## COMBAT

La tarasque se bat à l'aide de ses griffes, de sa gueule, de ses cornes et de sa queue.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes épiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Critiques augmentés (Ext).** La morsure de la tarasque peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 18-20 au dé. En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés.

**Engloutissement (Ext).** La tarasque peut avaler un adversaire de taille TG ou moins qu'elle a agrippé en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants, plus 2d8+6 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 50 points de dégâts à l'estomac (CA 25). Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux de la tarasque se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac de la tarasque peut contenir 2 créatures de taille TG, 8 de taille G, 32 de taille M, 128 de taille P, ou 512 de taille TP ou inférieure.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la tarasque doit réussir une attaque de morsure sur une créature de taille TG ou inférieure. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et peut tenter d'engloutir son adversaire au round suivant.

**Pointe de vitesse (Ext).** Une fois par minute, la tarasque peut effectuer une pointe de vitesse lui permettant d'obtenir une vitesse de déplacement de 45 mètres.

**Présence terrifiante (Sur).** La tarasque peut terrifier les créatures qui la voient dès qu'elle charge ou attaque. Toutes les créatures affectées doivent réussir un jet de Volonté (DD 36) pour ne pas se retrouver secouées tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 18 mètres du monstre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Carapace (Ext).** La carapace de la tarasque est extrêmement solide, mais ce n'est pas sa seule qualité : elle réfléchit également les attaques de type rayon, cône ou ligne, y compris les sorts de projectile magique. L'attaque a 30 % de chances d'être retournée à l'envoyeur. Sinon, elle est tout simplement annulée. Jouez le pourcentage avant de voir si l'attaque parvient à franchir la résistance à la magie de la tarasque.

**Régénération (Ext).** Aucun type d'attaque n'inflige des dégâts létaux à la tarasque. Elle se régénère même si elle rate un jet de sauvegarde contre un sort de désintégration ou un effet de mort. Si elle rate un jet de sauvegarde contre un sort ou effet censé la tuer sur-le-champ (comme les deux susmentionnés), celui-ci lui inflige un nombre de points de dégâts non-létaux égal à son total normal de points de vie +10 (868 points de dégâts). Elle est immunisée contre les effets causant une hémorragie ou des blessures qui ne peuvent être soignées (putréfaction de momie, épée sanglante, blessure maudite d'un golem d'argile, etc.). On ne peut la tuer qu'en lui infligeant un total de 868 points de dégâts non-létaux, puis en utilisant un souhait ou un miracle pour qu'elle reste morte.

Si la tarasque perd un membre ou une partie de son corps, celui-ci repousse en 1d6 minutes (le membre coupé se décomposant normalement). Si la tarasque accole le membre tranché à la plaie, elle le récupère instantanément, ses muscles, tendons et ligaments se reconstituant en quelques fractions de seconde.

**Compétences.** La tarasque bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.



Tarasque

## TENDRICULAIRE

Plante de taille TG

Dés de vie : 9d8+54 (94 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (-2 taille, -1 Dex, +9 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d8+9) et 2 appendices (+8 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d8+9) et 2 appendices (+8 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : étreinte, engloutissement, paralysie

Particularités : plante, régénération (10), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +12, Vol +4

Caractéristiques : For 28, Dex 9, Con 22, Int 3, Sag 8, Cha 3

Compétences : Déplacement silencieux +1, Détection +1, Discrétion +9, Perception auditive +1

Dons : Attaque en puissance, Discrétion, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Trésor : 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 10-16 DV (taille TG), 17-27 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre prend la forme d'un énorme tas de végétation soutenu par des branches et des plantes grimpantes. Il possède une ouverture semblable à une bouche garnie de « dents » (en réalité, des branches et épines particulièrement acérées).

Le tendriculaire est une plante qui a dû voir le jour dans un autre plan ou être créée par des sorts interdits, à moins que ces deux théories ne recèlent chacune une part de vérité.

Il peut se dresser pour mesurer jusqu'à 4,50 mètres et pèse 1,75 tonne environ.

Le tendriculaire est connu pour la vitesse à laquelle croît son corps : les nouvelles pousses et feuilles ne mettent que quelques minutes pour apparaître et se développer pleinement à sa surface. Il accomplit ce prodige en ingérant de grandes quantités de viande.

Animaux et autres créatures végétales sont nerveux en présence d'un tendriculaire ; ils l'évitent naturellement et refusent d'aller à un endroit où il est passé au cours des dernières 24 heures.

## COMBAT

Qu'il rôde au plus profond des forêts ou qu'il attende ses proies en se faisant passer pour une petite hutte, le tendriculaire attaque sans montrer la moindre crainte. Il essaye d'avaler autant de créatures que possible sans perdre une seconde.

**Engloutissement/paralysie (Ext).** Le tendriculaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Une fois à l'intérieur de la plante, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas être paralysée pendant 3d6 rounds par les sucres gastriques du tendriculaire. Dans le même temps, ces sucres infligent 2d6 points de dégâts d'acide par round. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round passé à l'intérieur de la plante. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Une créature non paralysée peut s'extraire de l'estomac du tendriculaire en remportant un test de lutte. Cela lui permet de revenir dans la gueule du monstre. Si elle remporte un second test de lutte consécutif, elle peut en sortir. Il est également possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à son estomac (CA 14) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les facultés de régénération de la plante referment aussitôt le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre du monstre pour sortir.

L'estomac d'un tendriculaire de taille TG peut contenir 2 créatures de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P, 128 de taille TR, ou 512 de taille Min ou inférieure.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le tendriculaire doit réussir une attaque de morsure contre une cible affichant au moins une catégorie de taille de moins que lui. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assujettir sa prise et peut tenter d'avaler sa victime au round suivant.

Le tendriculaire peut également utiliser ce pouvoir via une attaque d'appendice. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise, soulève son adversaire, l'amène aussitôt à sa gueule (action libre) et le mord automatiquement.

**Régénération (Ext).** L'acide et les armes contondantes infligent des dégâts normaux au tendriculaire.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 1d6 minutes. S'il l'accrole à la blessure, il se fixe instantanément.

## TÉNÉBREUX

Les ténébreux sont de terrifiants morts-vivants constitués de noirceur et de Mal incarné. Leur malice est si tangible qu'elle plane telle une aura autour d'eux, en compagnie d'une abominable odeur de tombe ouverte.

Ils comprennent toutes les formes de communication, orales ou écrites, mais ne s'expriment que par télépathie.

## COMBAT

Il existe trois sortes de ténébreux, qui appliquent des tactiques différentes en fonction de leurs capacités. Seul point commun, tous font fréquemment usage de leur pouvoir de rapidité.

### Pouvoirs et particularités des ténébreux

Tous les ténébreux possèdent les pouvoirs spéciaux suivants :

**Aura profane (Sut).** Tout ténébreux est entouré d'une aura profane d'énergie négative de 6 mètres de rayon. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *profanation*, mais il est si puissant qu'il est considéré comme un autel maléfique. Tous les morts-vivants

situés dans le rayon de 6 mètres (ce qui inclut la créature) bénéficient d'un bonus de malfeasance de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et jets de dégâts, ainsi que de +2 points de vie par DV. (Les dés de vie, attaque et jets de sauvegarde donnés ci-dessous tiennent compte de ces bonus de malfeasance.) Les restes de Charisme visant à renvoyer les morts-vivants présents dans la zone d'effet subissent un malus de -6.

L'aura profane d'un ténébreux ne peut être dissipée que par un *rejet du Mal* ou quelque effet similaire. Si cela arrive, le ténébreux peut la réactiver au prix d'une action libre dès son tour de jeu suivant. L'aura est réprimée si le monstre entre dans une zone sujette à une *consécration* ou une *sanctification*. Cependant, le ténébreux réprime également l'effet tant qu'il est présent.

**Aversion à la lumière du jour (Ext).** Les ténébreux sont des créatures de la nuit, qui détestent la lumière sous toutes les formes. Ils subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence quand ils sont exposés à la lumière du jour (seulement à celle d'origine naturelle, pas à celle qui est produite par le sort du même nom).

### TÉNÉBREUX AILÉ

**Mort-vivant (extraplanaire) de taille TG**

Dés de vie : 17d12+34 (144 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 30 (-2 taille, +4 Dex, +18 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +8/+28

Attaque : morsure (+18 corps à corps, 2d6+17/19-20 plus absorption de magie)

Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 2d6+17/19-20 plus absorption de magie)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : absorption de magie, aura profane, convocation de morts-vivants, pouvoirs magiques

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (27), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +17

Caractéristiques : For 31, Dex 18, Con —, Int 18, Sag 20, Cha 18

Compétences : Art de la magie +24, Concentration +24, Déplacement silencieux +24, Détection +25, Diplomatie +6, Discrétion +16, Fouille +24, Perception auditive +25, Psychologie +25, Survie +5 (+7 suivre une piste)

Dons : Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine



TÉNÉBREUX



**Environnement :** plan de l'Ombre  
**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-6)  
**Facteur de puissance :** 14  
**Trésor :** normal  
**Alignement :** toujours chaotique mauvais  
**Évolution possible :** 18-25 DV (taille TG), 26-34 DV (taille Gig)  
**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature ressemble à une monstrueuse chauve-souris constituée d'obscurité.*

Le ténébreux ailé est une sorte de chauve-souris qui chasse en vol.  
 Son envergure est de 12 mètres environ et il pèse dans les 2 tonnes.

## Combat

Le ténébreux ailé rôde dans le ciel nocturne pour mieux fondre sur ses proies. Quasiment invisible, il ne peut être remarqué qu'indirectement, par les étoiles qu'il masque en passant devant.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Absorption de magie (Sur).** Le ténébreux ailé peut affaiblir la magie des armes, armures et boucliers magiques en les touchant (attaque de contact). L'objet pris pour cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) pour ne pas perdre 1 point de bonus d'altération (par exemple, une épée +2 deviendrait une épée +1). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Un objet perdant tout son bonus d'altération devient un simple objet de maître et perd également tous ses autres pouvoirs (par exemple, la propriété spéciale de feu). Rejet du Mal annule cet effet, à condition que le sort soit lancé dans les quelques jours suivant l'attaque du ténébreux ailé (au maximum un jour par niveau du lanceur de sorts). En outre, il faut réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 29).

**Convocation de morts-vivants (Sur).** Une fois par nuit, un ténébreux ailé peut convoquer 5-12 ombres, 2-4 ombres suprêmes ou 1 âme-en-peine vénérable. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu'il ne les libère plus tôt.

**Pouvoirs magiques.** Contagion (DD 18), détection de l'invisibilité, détection de la magie, rapidité, ténèbres maudites (DD 18) ■ ténèbres profondes, à volonté ; confusion (DD 18), dissipation suprême, immobilisation de monstre (DD 19) et invisibilité, 3 fois/jour ; changement de plan (DD 21), cône de froid (DD 19) et doigt de mort (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Compétences.** \* Lorsqu'il se cache dans un endroit obscur ou qu'il vole dans un ciel noir, le ténébreux ailé bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discretion.

## TÉNÉBREUX BIPÈDE

**Mort-vivant (extraplanaire) de taille TG**  
**Dés de vie :** 21d12+42 (178 pv)  
**Initiative :** +6  
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 6 m (médiocre)  
**Classe d'armure :** 32 (-2 taille, +2 Dex, +22 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 30  
**Attaque de base/lutte :** +10/+34  
**Attaque :** coup (+24 corps à corps, 2d6+16)  
**Attaque à outrance :** 2 coups (+24 corps à corps, 2d6+16)  
**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/4,50 m

**Attaques spéciales :** aura profane, convocation de morts-vivants, destruction d'objet, pouvoirs magiques, regard imprécatoire  
**Particularités :** aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (29), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)  
**Jets de sauvegarde :** Réf +11, Vig +11, Vol +19

**Caractéristiques :** For 38, Dex 14, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18

**Compétences :** Art de la magie +31, Concentration +28, Connaissances (mystères) +29, Déplacement silencieux +26, Détection +29, Diplomatie +6, Discretion +8, Fouille +29, Perception auditive +29, Psychologie +29, Surtax +5 (+7 pour suivre une piste)

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Expertise du combat, Pouvoir magique rapide (ténèbres maudites), Science de l'initative, Science du désarmement, Vigueur surhumaine.

**Environnement :** plan de l'Ombre

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-4)

**Facteur de puissance :** 16

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours chaotique mauvais

**Évolution possible :** 22-31 DV (taille TG), 32-42 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature ressemble à un humanoïde géant, plus grand qu'une maison et est composée de pures ténèbres. Elle ne porte pas de vêtements, est asexuée et est dotée d'une peau lisse parfaitement imberbe.*

Le ténébreux bipède est un humanoïde qui hante les ténèbres.

Il mesure près de 6 mètres de haut et pèse 6 tonnes environ.

## Combat

Le ténébreux bipède se cache dans les endroits sombres pour mieux surprendre les imprudents.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Convocation de morts-vivants (Sur).** Une fois par nuit, un ténébreux rampant peut convoquer 7-12 ombres, 2-5 ombres suprêmes ou 1-2 âmes-en-peine vénérables. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu'il ne les libère plus tôt.

**Destruction d'objet (Sur).** Le ténébreux bipède peut détruire n'importe quelle arme (ou n'importe quel objet) de taille G ou inférieure en s'en saisissant et en le broyant entre ses mains (cette attaque affecte même les objets magiques, mais pas les artefacts). Il doit réussir une attaque de désarmement pour arracher un objet tenu par son adversaire. Ensuite, l'objet a droit à un jet de Vigueur (DD 34) pour résister à la destruction. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

**Pouvoirs magiques.** Contagion (DD 18), détection de l'invisibilité, détection de la magie, dissipation suprême, rapidité, ténèbres maudites (DD 18) et ténèbres profondes, à volonté ; confusion (DD 18), immobilisation de monstre (DD 19) et invisibilité, 3 fois/jour ; changement de plan (DD 21), cône de froid (DD 19) et doigt



Ténébreux bipède

Gw

de mort (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 21 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Regard imprécatoire (Sur).** Terreur, 9 mètres. Toute créature qui croise le regard du ténébreux bipède doit réussir un jet de Volonté (DD 24) sans quoi elle est paralysée pour 1d8 rounds. Que le jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, cette créature ne peut plus être affectée par le même ténébreux bipède durant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur et mental. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Compétences.** \* Lorsqu'il se cache dans un endroit obscur, le ténébreux bipède bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discretion.

## Tactique round par round

Le ténébreux bipède est un adversaire particulièrement intelligent qui use au mieux de ses pouvoirs. Il aime les utiliser pour diviser ses ennemis ■ les mettre hors d'état de nuire. Ensuite, il s'en prend au corps à corps aux adversaires qu'il a isolés.

**Avant le combat.** Généralement, le ténébreux bipède profite de son pouvoir de détection de l'invisibilité en permanence. Se préparant au combat, il a recours à invisibilité et rapidité.

**Round 1.** S'approche à 9 mètres ou moins pour user de son regard imprécatoire et frapper à l'aide de confusion ou d'immobilisation de monstre, le tout couplé à des ténèbres maudites à incantation rapide.

**Round 2.** Use de doigt de mort contre un lanceur de sorts et réutilise ténèbres maudites à incantation rapide.

**Round 3.** Engage le corps à corps ■ tente de désarmer un guerrier ennemi.

**Round 4.** Détruit l'arme affectée au round 3 (ou use de son regard si la tentative de désarmement a échoué).

**Round 5.** Attaque à outrance contre l'adversaire désarmé (ou contre un lanceur de sorts situé tout près).

## TÉNÉBREUX RAMPANT

Mort-vivant (extraplansaire) de taille Gig

Dés de vie : 25d12+50 (212 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 18 m

Classe d'armure : 35 (-4 taille, +29 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 35

Attaque de base/lutte : +12/+45

Attaque : morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19-20)

Attaque à outrance : morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19-20) et dard (+24 corps à corps, 2d8+11/19-20 plus venin)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, aura profane, convocation de morts-vivants, englobissement, étreinte, pouvoirs magiques, venin

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (31), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +23

Caractéristiques : For 48, Dex 10, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18

Compétences : Art de la magie +35, Concentration +32, Connaissances (mystères) +33, Déplacement silencieux +28, Détection +33, Diplomatie +6, Discretion +16, Fouille +33, Perception auditive +33, Psychologie +23, Survie +4 (+7 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide (cône de froid), Science de l'initiative, Science du critique (dard), Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Environnement : plan de l'Ombre

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 18

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 26-50 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cette créature ressemble à un immense ver protégé par des plaques de chitine noire. Sa gueule garnie de dents noires et saillantes est plus large qu'un humain, et son oesophage n'est que ténèbres.

Ce monstre est semblable à un gigantesque ver pourpre, sauf qu'il est d'une noirceur intégrale.

Il mesure plus de 30 mètres de long (de la gueule au bout de son dard), pour une largeur de 2,10 mètres environ. Il pèse 27,5 tonnes.

## Combat

Le ténébreux rampant combat en forant le sol et en jaillissant sous ses proies.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Absorption d'énergie (Sur).** Toute créature vivante enfermée dans l'estomac du ténébreux rampant acquiert 1 niveau négatif par round. Le jet de Vigueur nécessaire pour faire disparaître chaque niveau négatif s'accompagne d'un DD de 26. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau négatif infligé, le ténébreux rampant gagne 5 points de vie temporaires.

**Convocation de morts-vivants (Sur).** Une fois par nuit, un ténébreux rampant peut convoquer 9-16 ombres, 3-6 ombres suprêmes ou 2-4 âmes-en-peine vénérables. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu'il ne les libère plus tôt.

**Englobissement (Ext).** Le ténébreux rampant peut avaler un adversaire de taille TG ou inférieure qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+12 points de dégâts, contondants, plus 12 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. De plus, elle est victime du pouvoir d'absorption d'énergie de la créature (voir ci-dessus). Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 35 points de dégâts à l'estomac du ténébreux (CA 21) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du mort-vivant se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre adversaire avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du ténébreux rampant peut contenir 2 créatures de taille TG, 8 de taille G, 32 de taille M, 128 de taille P, ou 512 de taille TP ou inférieure.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le ténébreux rampant doit réussir une attaque de morsure. Il peut ensuite tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut tenter d'englobir sa proie lors du round suivant.

**Pouvoirs magiques.** Contagion (DD 18), détection de l'invisibilité, détection de la magie, dissipation suprême, invisibilité, rapidité, ténèbres maudites (DD 18) et ténèbres profondes, à volonté ; cône de froid (DD 19), confusion (DD 18) ■ immobilisation de monstre (DD 19), 3 fois/jour ; changement de plan (DD 21), doigt de mort (DD 21) et immobilisation de monstre de groupe (DD 23), 1 fois/jour. Niveau 25 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 22) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## TERTRE ERRANT

Plante de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 6 m

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : coup (+11 corps à corps, 2d6+5)

Attaque à outrance : 2 coups (+11 corps à corps, 2d6+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (2d6+7), étreinte

Particularités : immunité contre l'électricité, plante, résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 7, Sag 10, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +8, Discretion +3\*, Perception auditive +8

Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Volonté de fer

Environnement : marécages tempérés



Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Trésor : 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 9-12 DV (taille C), 13-24 DV (taille TC)

Ajustement de niveau : +6

Cette créature dotée d'une forme vaguement humanoïde est une masse de feuilles et de végétaux. Son corps a la forme d'une barrique armée de bras noueux et de jambes trapues. Il semble dépourvu de tête.

Le tertre errant ressemble à un tas de végétation en décomposition. En réalité, c'est une plante carnivore intelligente.

Il est doté d'un cerveau et d'organes sensoriels situés au niveau de sa « poitrine ».

Ce monstre est presque toujours silencieux et invisible dans son environnement naturel, ce qui lui permet généralement de prendre ses proies au dépourvu. Il lui arrive parfois de s'immerger partiellement dans un marais et d'attendre ses futures victimes. Il se déplace avec autant d'aisance dans l'eau que sur la terre ferme, et il se faufile parfois, à la nuit tombée, jusqu'au campement de voyageurs imprudents.

Certains aventuriers parlent de tertres errants frappés par la foudre sans même broncher.

Il fait 2,40 mètres de diamètre à la base pour 1,80 mètre de haut. Il pèse environ 1,9 tonne.

Tertre errant

## COMBAT

Le tertre errant frappe et broie ses adversaires à l'aide de deux gros appendices semblables à des bras.

**Constriction (Ext).** Le tertre errant inflige 2d6+7 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le tertre errant doit réussir ses deux attaques de coup. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Immunité contre l'électricité (Ext).** Le tertre errant n'est jamais blessé par les attaques électriques, quelle que soit leur puissance. Au contraire, toute attaque électrique (décharge électrique, éclair, etc.) le prenant pour cible lui permet de gagner temporairement 1d4 points de Constitution, qui disparaissent au rythme de 1 par heure.

**Compétences.** Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux,

Discrétion et Perception auditive. \* Dans les marécages et forêts, il a également droit à un bonus racial de +12 aux tests de Discrétion.

## THALLOPHYTE

Contrairement aux thallophytes normales, qui ne présentent aucun danger, le criard et la thallophyte violette là peuvent s'avérer redoutables si l'on n'y prend pas garde.

Les thallophytes n'ont pas de tige, de racines ou de feuilles. N'ayant pas de chlorophylle, elles sont incapables de synthétiser la lumière. Elles mènent une existence de parasite en se nourrissant de matière organique qu'elles décomposent lentement. Ces deux espèces vivent indépendamment l'une de l'autre, mais elles partagent souvent le même environnement.

## COMBAT

Criards et thallophytes violettes s'associent souvent pour se nourrir. Le tintamarre produit par les premiers attire les proies, que les secondes éliminent. Une telle association est extrêmement bénéfique pour les deux espèces.

## CRIARD

Plante de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (14 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 0 m

Classe d'armure : 8 (-5 Dex, +3 naturelle), contact 5, pris au dépourvu 8

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : —

Attaque à outrance : —

Espace occupé/allonge : 1,50 m/0 m

Attaques spéciales : hurlement

Particularités : plante, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf —, Vig +4, Vol -4

Caractéristiques : For —, Dex —, Con 13, Int —,

Sag 2, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire ou groupe (3-5)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

La créature ressemble à un champignon de taille humaine.

Le criard est une thallophyte statique qui crie pour attirer ses proies ou quand on le dérange. Il vit dans les endroits sombres et souterrains, bien souvent en compagnie de thallophytes violettes (il est immunisé contre leur poison).

Il existe des criards de toutes les teintes de violet.

## Combat

Le criard ne dispose d'aucune attaque. Il ne peut qu'attirer des proies potentielles en criant, d'où son nom.

Thallophyte violette

**Hurlerment (Ext).** Dès qu'il perçoit un mouvement ou une source de lumière distant de 3 mètres ou moins, le criard pousse un cri aigu pendant 1d3 rounds. Le vacarme risque d'attirer une ou plusieurs créatures des environs. Certains prédateurs vivant à proximité apprennent vite que les hurlements du criard signifient qu'il y a de la nourriture non loin.

## THALLOPHYTE VIOLETTE

Plante de taille M

Dés de vie : 2d8+6 (15 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)

Classe d'armure : 13 (-1 Dex, +4 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : tentacule (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)

Attaque à outrance : 4 tentacules (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : plante, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig +6, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Dex 8, Con 16,

Int —, Sag 11, Cha 9

Compétences : —

Dons : —

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou groupe mixte (2-4 et 3-5 criards)

Facteur de puissance : 3

Trésor : 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3-6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Cette créature a l'air d'un champignon de taille humaine, *Thallophyte spectrale* doté de quatre tentacules végétaux, et posé sur une masse de fibrilles lui permettant de se déplacer lentement.

La thallophyte violette ressemble au criard, et il n'est pas rare que les deux végétaux poussent ensemble.

Elle peut être intégralement violette, ou d'un gris terne parsemé de taches mauves ou violettes.

### Combat

Les tentacules de la thallophyte violette frappent tous les êtres vivants qui commentent l'erreur de s'approcher d'un peu trop près.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## THALLOPHYTE SPECTRALE

Plante de taille M

Dés de vie : 2d8+6 (15 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : invisibilité suprême, plante, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +6, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 16, Int 2, Sag 11, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +6, Déréction +4, Perception auditive +4

Dons : Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

*Créature invisible, on ne distingue sa présence que par de légères empreintes laissées dans la boue et une étrange odeur de moisi.*

Cette créature ressemble à une masse brune ou brun-vert, bien que n'apparaissant qu'une fois morte. Lamas de nodules disposés au sommet de la masse principale abrite ses organes sensoriels. Elle se nourrit par une large gueule garnie de dents. Quatre pattes courtaudes lui permettent de se déplacer.

Cette thallophyte mobile est naturellement invisible, ce qui en fait un redoutable prédateur souterrain.

### COMBAT

La thallophyte spectrale passe son temps à chercher des proies en silence. Elle attaque les créatures isolées, n'importe où. Par contre,

quand elle s'en prend à un groupe, elle attend de se trouver dans un endroit dégagé, afin que ses adversaires éprouvent davantage de difficultés à la localiser.

**Invisibilité suprême (Sur).** Ce pouvoir fonctionne

en permanence, ce qui permet à la thallophyte spectrale de rester invisible même en plein combat. L'effet est identique à celui du sort du même nom, (niveau 12 de lanceur de sorts, si ce n'est qu'il fonctionne sans discontinuer tant que le monstre est vivant et qu'il n'est pas contrôlé par le sort négation de l'invisibilité. La thallophyte spectrale redevient visible 1 minute après sa mort.

**Compétences.** La thallophyte spectrale bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux.

## THOQQUA

Élémentaire (extraplanaire, Feu, Terre) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 6 m

Classe d'armure : 11 (+1 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : coup (+4 corps à corps, 1d6+3 plus 2d6 feu)

Attaque à outrance : coup (+4 corps à corps, 1d6+3 plus 2d6 feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : chaleur, départ de feu

Particularités : élémentaire, immunité contre le feu, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 13, Int 6, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +3, Perception auditive +5,

Survie +3

Dons : Pistage, Vigilance

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire ou couple



**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** généralement neutre.

**Évolution possible :** 4-9 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature possède un corps annelé comme celui d'un ver de terre et luit d'un feu intérieur orange.*

Le thoqqua ressemble à un ver dont le corps dégage suffisamment de chaleur pour faire fondre la roche la plus dure. Il est d'un tempérament extrêmement coléreux. Bien qu'il soit originaire du plan élémentaire du Feu, on le trouve également dans le plan élémentaire de la Terre.

Il passe le plus clair de son temps à creuser le sol à la recherche des minéraux dont il se nourrit. Il laisse derrière lui un petit tunnel praticable, quoique brûlant au niveau des parois.

Un thoqqua mesure entre 1,20 mètre et 1,50 mètre de long, pour un diamètre de 30 centimètres. Il pèse 100 kilos environ.

## COMBAT

Lorsqu'un thoqqua se sent dérangé, son instinct l'incite à attaquer. Sa tactique favorite consiste à se jeter sur son adversaire, soit en jaillissant d'une paroi, soit en se repliant sur lui-même pour se détendre ensuite comme un ressort. Dans les deux cas, traitez cette attaque comme une charge (même s'il n'a pas besoin de 3 mètres d'élan).

**Chaleur (Ext).** Le seul fait de toucher un thoqqua (ou d'être touché par lui) inflige 2d6 points de dégâts de feu.

**Départ de feu (Ext).** Toute créature touchée par le thoqqua doit réussir un jet de Réflexes (DD 12) sous peine de prendre feu. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Si cela se produit, les flammes brûlent pendant 1d4 rounds ■ personne ne les éteint avant. La victime peut les éteindre elle-même, mais il lui en coûte une action complexe (voir Prendre feu, page 302 du Guide du Maître).

## TITAN

**Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille TG**

**Dés de vie :** 20d8+280 (370 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 12 ■ en armure à plaques (8 cases), vitesse de base 18 m

**Classe d'armure :** 38 (-2 taille, +19 naturelle, +11 armure à plaques +4), contact 8, pris au dépourvu 38

**Attaque de base/lutte :** +20/+44

**Attaque :** marteau de guerre en adamantium +3 de taille TG (+32 corps à corps, 4d6+27/x3) ; ou javeline +3 (+22 distance, 2d6+19) ; ou coup (+34 corps à corps, 1d8+16)

**Attaque à outrance :** marteau de guerre en adamantium +3 de taille TG (+37/+32/+27/+22 corps à corps, 4d6+27/x3) ; ou javeline +3 (+22 distance, 2d6+19) ; ou 2 coups (+34 corps à corps, 1d8+16)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m / 4,50 m

**Attaques spéciales :** arme disproportionnée, pouvoirs magiques

**Particularités :** réduction des dégâts (15/Loi), résistance à la magie (32), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +13, Vig +26, Vol +21

**Caractéristiques :** For 43, Dex 12, Con 39, Int 21, Sag 28, Cha 24

**Compétences :** Art de la magie +17, Artisanat (une forme au choix) +28, Bluff +19, Concentration +37, Connaissances (une au choix) +28, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Détection +32, Diplomatie +11, Équilibre +7, Escalade +22, Fouille +28, Intimidation +32, Natation +16, Perception auditive +32,

Premiers secours +20, Psychologie +32, Représentation (art oratoire) +30, Saut +38, Survie +9 (+11 pour suivre une piste)

**Dons :** Attaque en puissance, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Enchaînement, Pouvoir magique rapide (éclair multiple), Science de la bousculade, Science de la destruction

**Environnement :** Clairières Olympiennes d'Arborée

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 21

**Trésor :** normal (x2) plus armure à plaques +4 et marteau de guerre en adamantium +3 de taille TG

**Alignement :** toujours chaotique

**Évolution possible :** 21-30 DV (taille TG), 31-60 DV (taille Gig)

**Ajustement de niveau :** —

*Cet être ressemble à un humain géant, très musclé et d'une grande beauté. Il tient un marteau énorme. Il est plein d'entrain et sûr de lui.*

Le titan est un être de taille stupéfiante dont l'intellect est à la mesure de la force physique. Beaucoup viennent du plan d'Arborée.

Il montre une nette préférence pour les armures lourdes issues des temps jadis. Il porte des bijoux aussi rares que précieux et cherche toujours à impressionner les mortels par son apparence.

Intrinsèquement chaotique, il refuse de laisser quiconque décider de ses actes à ■ place. Plus proche de la source de vie cosmique que les mortels, il éprouve un plaisir sans cesse renouvelé à goûter aux joies de l'existence.

Ses émotions sont extrêmes, ■ il se laisse parfois emporter par des colères dignes d'un courroux divin. Beaucoup de titans sont foncièrement bienveillants, mais il y a bien longtemps, ils se rebellèrent contre les dieux, et certains se tournèrent vers les forces du Mal. Un titan d'alignement mauvais est le pire des tyrans et règne souvent sur des royaumes entiers de mortels.

Un titan mesure près de 7,50 mètres de haut et pèse dans les 7 tonnes.

Il parle l'abyssal, le commun, le céleste, le draconien et le géant. Le féminin de titan est titanide.

## COMBAT

Le titan peut causer de terribles ravages avec son marteau de guerre, que l'on appelle parfois maillet. En plus de ses facultés martiales hors du commun, il est doté d'une grande vivacité et de pouvoirs magiques considérables. Les armes naturelles d'un titan, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Arme disproportionnée (Ext).** Le titan manie un énorme marteau à deux mains (assez grand pour une créature de taille Gig) sans aucun malus.

**Pouvoirs magiques.** Charme-monstre (DD 21), détection de l'invisibilité, dissipation suprême, éclair multiple (DD 23), image prédéterminée (DD 22), immobilisation de

monstre (DD 22), invisibilité, lévitation, métamorphose (forme humanoïde uniquement, durée 1 heure), soins critiques (DD 21) et temple de feu (DD 24), à volonté ; convocation d'alliés naturels IX, parole du Chaos (DD 22) et passage dans l'éther, 3 fois/jour ; dédale, nuée de météores (DD 26) et portail, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

De plus, les titans bons ou neutres peuvent utiliser les pouvoirs magiques suivants : châtiment sacré (DD 21), délivrance des malédictions (DD 21) et lumière du jour, à volonté ; restauration suprême, 1 fois/jour. Tous ces pouvoirs sont jetés comme par un lanceur de sorts de niveau 20. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

De leur côté, les titans mauvais peuvent utiliser les pouvoirs magiques supplémentaires suivants : malédiction (DD 21), ténèbres maudites (DD 21) et ténèbres profondes, à volonté ; main broyeuse de Bigby (DD 26), 1 fois/jour. Tous ces pouvoirs sont jetés comme par un lanceur de sorts de niveau 20. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

## TACTIQUE ROUND PAR ROUND

Appréciant le combat, le titan ne perd pas une minute pour venir au contact de l'adversaire. Si une telle tactique s'avère inefficace, il se replie pour se servir de ses sorts et pouvoirs magiques. Grâce au don Pouvoir magique rapide, il peut jeter éclair multiple au prix d'une action libre. Du reste, il utilise souvent ce pouvoir, même quand il combat au corps à corps.

Avant le combat. Détection de l'invisibilité ou invisibilité.

Round 1. Charge et tente de détruire l'arme de son plus dangereux adversaire. Jette éclair multiple sur les ennemis qui se tiennent à l'écart du combat.

Round 2. Attaque à outrance contre l'adversaire désarmé. Jette éclair multiple sur ses autres ennemis.

Round 3. S'écarte du premier adversaire et lance dédale ou nuée de météores sur tout lanceur de sorts menaçant.

Round 4. Détruit l'arme d'un second combattant dangereux ou lance dissipation suprême sur tous les adversaires alentour.

Round 5. Attaque à outrance contre l'ennemi le plus proche ou lance temple de feu. Lance une nouvelle fois éclair multiple à incantation rapide si ses ennemis semblent réellement dangereux.

En général, un titan garde portail et passage dans l'éther pour fuir si le combat tourne à son désavantage.

## TOJANIDA

Cette créature ressemble à une tortue armée de dents. Sa carapace allongée est constituée de plaques hexagonales et surmontée par une petite tête à la mâchoire verticale. Des pinces de crabe et des nageoires en émergent à chaque extrémité.

Le tojanida est un omnivore originaire du plan élémentaire de l'Eau. Bien qu'il semble pataud, c'est un excellent nageur et un bon combattant.

Sa carapace est bleu-vert. Sepr membres en sortent : quatre nageoires grâce auxquelles il se déplace, deux bras s'achevant par des pinces semblables à celles d'un crabe, et un cou surmonté d'une tête. Tous ces membres sont interchangeables. Huit orifices dans sa carapace permettent au tojanida de sortir ses membres dans la configuration qui lui paraît la plus utile.

Jusqu'à 25 ans les individus sont jeunes, leur carapace fait 90 centimètres de long et ils pèsent environ 30 kilos. Les adultes, entre 26 et 80 ans, font 1,80 mètre de long pour un poids avoisinant les 110 kilos. Enfin, les anciens peuvent atteindre 150 ans ; longs de 2,70 mètres environ, ils pèsent dans les 250 kilos.

Le tojanida parle l'aquatique. Il peut se montrer extrêmement loquace, mais la nourriture est à peu près le seul sujet qui l'intéresse.

## COMBAT

Bien que de caractère généralement égal, le tojanida peut ■ montrer féroce ■ l'on s'en prend à lui. Il garde jalousement ses réserves de nourriture et devient nerveux dès qu'il pense qu'on cherche à lui voler sa piance.

	Jeune	Adulte	Ancien
	Extérieur (Eau, extraplanaire) de taille P	Extérieur (Eau, extraplanaire) de taille M	Extérieur (Eau, extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	3d8+6 (19 pv)	7d8+14 (45 pv)	15d8+60 (127 pv)
Initiative :	+1	+1	+1
Vitesse de déplacement :	3 m (2 cases), nage 27 m	3 m (2 cases), nage 27 m	3 m (2 cases), nage 27 m
Classe d'armure :	22 (+1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 21	23 (+1 Dex, +12 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22	24 (-1 taille, +1 Dex, +14 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 23
Attaque de base/lutte :	+3/+1	+7/+10	+15/+25
Attaque :	morsure (+6 corps à corps, 2d6+2)	morsure (+10 corps à corps, 2d8+3)	morsure (+20 corps à corps, 4d6+6)
Attaque à outrance :	morsure (+6 corps à corps, 2d6+2) et 2 pinces (+1 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+10 corps à corps, 2d8+3) et 2 pinces (+5 corps à corps, 1d6+1)	morsure (+20 corps à corps, 4d6+6), 2 pinces (+15 corps à corps, 1d8+3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	étréindre, nuage d'encre	étréindre, nuage d'encre	étréindre, nuage d'encre
Particularités :	immunité contre l'acide et le froid, résistance à l'électricité (10) et au feu (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide et le froid, résistance à l'électricité (10) et au feu (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide et le froid, résistance à l'électricité (10) et au feu (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +5, Vol +4	Réf +6, Vig +7, Vol +6	Réf +10, Vig +13, Vol +10
Caractéristiques :	For 14, Dex 13, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 9	For 16, Dex 13, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 9	For 22, Dex 13, Con 19, Int 10, Sag 12, Cha 9
Compétences :	Connaissances (plans) +6, Détection +9, Diplomatie +1, Discrétion +11, Évasion +7, Fouille +6, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Natation +10, Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +1 (+3 dans les autres plans et pour suivre une piste)	Connaissances (plans) +6, Détection +15, Diplomatie +1, Évasion +11, Discrétion +11, Fouille +14, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Natation +11, Perception auditive +11, Psychologie +11, Survie +1 (+3 dans les autres plans et pour suivre une piste)	Connaissances (plans) +18, Détection +25, Discrétion +15, Évasion +19, Fouille +22, Intimidation +17, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Natation +14, Perception auditive +21, Psychologie +17, Survie +1 (+3 dans les autres plans et pour suivre une piste)
Don :	Combat en aveugle, Esquive	Attaque en puissance, Combat en aveugle, Esquive	Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science de la destruction, Vigilance
Environnement :	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2-4)	solitaire ou groupe (2-4)	solitaire ou groupe (2-4)
Facteur de puissance :	3	5	9
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	4-6 DV (taille P)	8-14 DV (taille M)	16-24 DV (taille G), 25-45 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—



**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le tojanida doit réussir une attaque de pince ou de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Sous l'eau, il peut se déplacer à pleine vitesse en entraînant avec lui un adversaire de taille égale ou inférieure (mais ne peut alors pas entreprendre d'action de course). Sa tactique favorite consiste à attraper un adversaire et à se replier avec lui pour le séparer de ses alliés.

**Nuage d'encre (Ext).** Une fois par minute, le tojanida peut émettre un nuage d'encre noire de 9 mètres de rayon (action libre). Ce détail excepté, l'encre a le même effet que le sort *nappe de brouillard*, jeté comme par un lanceur de sorts dont le niveau est égal au nombre de dés de vie du tojanida. Hors de l'eau, l'encre prend la forme d'un jet de 9 mètres de long, que le tojanida peut tirer sur le visage de la cible de son choix. Cette dernière a droit à un jet de *Réflexes* ; si elle le rate, elle est aveuglée pendant 1 round. Le DD associé au jet de sauvegarde dépend de l'âge du tojanida : 13 pour un jeune, 15 pour un adulte et 19 pour un ancien. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Vision à 360° (Ext).** Les multiples ouvertures de sa carapace lui permettent de regarder dans toutes les directions, ce qui se traduit par un bonus racial de +4 aux tests de *Détection* et de *Fouille*. Ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus de prise en tenaille quand ils s'en prennent à lui.

**Compétences.** Le tojanida bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de *Natation* visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.



Tojanida

**Environnement :** Lande Grise d'Hadès

**Organisation sociale :** solitaire, montée (1, sur un destrier noir) ou cercle (3, sur des destriers noirs)

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours neutre mauvais

**Évolution possible :** 9-16 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

Cette créature ressemble à une humaine horriblement difforme. Sa peau est violacée, comme si elle était couverte de bleus, et de nombreuses verrues et autres cloques purulentes y sont visibles. Ses cheveux sont noirs et hirsutes, alors que ses dents sont jaunâtres. Ses yeux brillent d'un éclat rouge incandescent, révélant sa malice.

Impitoyable et malfaisante jusqu'au bout des ongles, la tormante est une entité du plan d'Hadès qui se nourrit de la chair et de l'âme d'innocents mortels.

Elle a la même corpulence qu'une femme humaine.

La tormante parle l'abyssal, le céleste, le commun et l'inferral.



Tormante

## TORMANTE

**Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M**

**Dés de vie :** 8d8+32 (68 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 22 (+1 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** ±8/+12

**Attaque :** morsure (+12 corps à corps, 2d6+6 plus maladie)

**Attaque à outrance :** morsure (+12 corps à corps, 2d6+6 plus maladie)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m / 1,50 m

**Attaques spéciales :** invasion des rêves, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunité contre le feu, le froid, le charme, le sommeil et la terreur, résistance à la magie (25), réduction des dégâts (10/fer froid et magie)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9\*, Vig +12\*, Vol +10\*

**Caractéristiques :** For 19, Dex 12,

Con 18, Int 11, Sag 15, Cha 12

**Compétences :** Art de la magie +11,

Bluff +12, Concentration +15, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle),

Détection +15, Diplomatie +5, Équitation +12, Intimidation +14, Perception

auditive +15, Psychologie +12

**Dons :** Combat monté, Magie de guerre, Vigilance

## COMBAT

La tormante attaque à vue les créatures d'alignement bon si elle pense avoir de bonnes chances de l'emporter.

Ses dents acérées peuvent transpercer la plus épaisse des armures. Elle adore utiliser son pouvoir de sommeil pour étrangler ensuite lentement ses victimes endormies.

Les armes naturelles de la tormante, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme d'alignement mauvais dès qu'il s'agit de vaincre la réduction des dégâts de son adversaire.

**Invasion des rêves (Sur).** La tormante peut s'insinuer dans les rêves des individus chaotiques ou mauvais. Pour cela, elle utilise un charme appelé *cardioline*, qui lui permet de passer dans le plan Éthéré et de flotter au-dessus de sa victime. Une fois qu'elle a réussi à s'insinuer dans les rêves du dormeur, elle le chevauche jusqu'à l'aube. Le cauchemar résultant est tel qu'au réveil, la victime a subi une diminution permanente de 1 point de Constitution. La seule façon de stopper ces intrusions nocturnes consiste à affronter la tormante dans le plan Éthéré.

**Maladie (Ext).** Peste infernale, morsure, jet de Vigueur (DD 18), temps d'incubation 1 jour ; effet : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. À partir du deuxième jour, dès que le malade rate son jet de Vigueur, il doit aussitôt en jouer un second (même DD). S'il le rate également, un des points de Constitution perdus l'est de façon permanente. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Pouvoirs magiques.** Détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, métamorphose (sur soi uniquement), projectile magique, rayon affaiblissant (DD 12) et sommeil (DD 12), à volonté. Niveau 8 de lanceur de sorts. Toujours à volonté, la tormante peut également utiliser le pouvoir de passage dans l'éther (niveau 16 de lanceur de sorts), à condition qu'elle possède sa *cardioline* (voir ci-dessous). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

## CARDIOLINE

Chaque tormante possède un charme du nom de *cardioline*, qui soigne instantanément son porteur de toute maladie qu'il pourrait contracter. De plus, la *cardioline* confère un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde (inclus dans le profil du monstre ci-dessus). Une tormante perdant ce charme ne peut plus utiliser son pouvoir de passage dans l'éther tant qu'elle n'en a pas confectionné un autre (ce qui lui prend environ un mois). Une créature d'alignement bon peut également bénéficier des bienfaits de la *cardioline*, mais dans ce cas, le charme ne confère pas le pouvoir de passage dans l'éther et vole en éclats au bout de 10 utilisations (une maladie soignée ou un jet de sauvegarde affecté compte comme une utilisation). Le prix de vente d'une *cardioline* intacte s'élève à 1 800 po.

Torve

## TORVE

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : immunités, odorat, vision aveugle (12 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +2

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 11

Compétences : Détection +3, Discrétion +3\*, Escalade +4, Perception auditive +5

Dons : Pistage\*, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : groupe (2-4), bande (10-20), tribu (10-60 plus 1 chef de niveau 3-5 tous les 10 adultes) ou culte (10-80 plus 1 chef de niveau 3-5 tous les 10 adultes et 1 flagelleur mental ou 1 méduse)

Facteur de puissance : 1

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (gemmes uniquement), objets normaux

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

Cet humanoïde musclé est aussi grand qu'un humain. Il a la peau épaisse, grise et écailleuse. Ses orbites sont vides.

Les torves sont originaires des entrailles de la terre, mais sortent à la surface pour capturer des esclaves et se livrer au pillage. En dehors de leurs galeries souterraines, ils se terrent dans les montagnes, mettant la couleur de leur peau à profit pour se cacher. Ils préfèrent la chair fraîche et ont un goût prononcé pour l'humain.

Xénophobes à l'extrême, ils patrouillent souvent en groupes ou bandes dans le monde de la surface. Sous terre, ils constituent parfois des communautés plus importantes, dirigées par un torve puissant ou par une créature plus intelligente telle qu'une méduse ou un flagelleur mental.

Les torves parlent leur propre langue et le commun.

## COMBAT

Les torves sont aveugles, mais une ouïe et un odorat hors du commun leur permettent de localiser leurs adversaires à coup sûr, pour peu que ces derniers soient suffisamment proches d'eux. Ils ont donc tendance à dédaigner les armes à distance, préférant charger au contact en brandissant leurs haches d'armes en pierre.

**Vision aveugle (Ext).** Les torves repèrent quiconque se trouve à 12 mètres ou moins d'eux comme s'ils y voyaient normalement. Au-delà de cette distance, on considère que leurs adversaires bénéficient d'un camouflage total.

Les torves sont vulnérables aux attaques sonores et olfactives : ils sont affectés normalement par des sorts tels que *silence*, *son imaginaire* (pour le bruit) ou *nuage nauséabond* (pour les odeurs), mais s'ils perdent l'ouïe ou l'odorat, leur pouvoir de vision aveugle devient l'équivalent du don *Combat en aveugle*. Si ces deux sens sont rendus inopérants, ils deviennent aveugles.

**Immunités.** Les torves sont immunisés contre les regards, illusions et autres effets visuels.

**Compétences.** Leur peau gris terne les aide à se camoufler dans leur environnement naturel, ce qui se traduit par un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion dans les montagnes ou sous terre.

## PERSONNAGES TORVES

Les petits groupes de torves sont fréquemment dirigés par des barbares, tandis que ceux qui obéissent aux flagelleurs mentaux sont le plus souvent rôdeurs.

Voici les traits raciaux des torves :

- +4 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, -2 en Sagesse, -4 en Charisme.
- Taille moyenne.
- Espace occupé/allonge : 3 m/1,5 m.
- La vitesse de base au sol d'un torve est de 9 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un torve débute avec deux niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque



de +2 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +0 et Volonté +3.

- **Compétences raciales.** Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un torve lui donnent un nombre de points de compétence égal à  $5 \times (2 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$ . Ses compétences raciales sont Détection, Discrétion, Escalade et Perception auditive. Les torves ont un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion dans les montagnes ou sous terre.
- **Dons raciaux.** Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un torve lui donnent un don.
- **Formation au maniement des armes.** Un torve est automatiquement formé au maniement des haches de bataille.
- **Bonus d'armure naturelle** de +4.
- **Particularités** (voir ci-dessus). Immunités, odorat, vision aveugle (12 m).
- **Langages.** D'office : commun, torve. Supplémentaires : commun de Profondeurs, draconien, gnome, nain et terreux.
- **Classe de prédilection.** Barbare.
- **Ajustement de niveau.** +2.

## TRAQUEUR INVISIBLE

Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille G

Dés de vie :  $8d8+16$  (52 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 9 m (parfaite)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +4 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : coup (+10 corps à corps,  $2d6+4$ )

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps,  $2d6+4$ )

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : élémentaire, invisibilité naturelle, pistage surnaturel, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 19, Con 14,

Int 14, Sag 15, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +15,

Détection +13, Fouille +13, Perception auditive +13,

Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

Dons : Arme de prédilection (coup), Attaques réflexes, Science de l'initiative.

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 2-12 DV (taille G), 13-24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le traqueur invisible est une entité du plan de l'Air. Magiciens et ensorceleurs l'appellent parfois pour accomplir des tâches spécifiques.

Un traqueur invisible convoqué fait ce que son maître exige de lui, même si la mission l'envoie à des milliers de kilomètres de là. Il obéit uniquement à celui qui l'a appelé et reste à ses ordres tant que la tâche confiée n'a pas été remplie. Toutefois, il déteste les missions prolongées ou trop complexes, et le montre en perturbant autant que possible les instructions reçues.

### Traqueur invisible



Le traqueur invisible est sans forme. Détection de l'invisibilité révèle juste la vague silhouette d'un nuage, vision lucide permettant de voir un amas de nuées tourbillonnantes.

Il ne parle que l'aérien, mais comprend parfaitement le commun.

### COMBAT

Le traqueur invisible attaque en se servant de l'air comme d'une arme. Il génère un vortex soudain et localisé qui heurte violemment la cible de son choix, pour peu que celle-ci se trouve dans le même plan que lui.

Il ne peut être tué que dans le plan de l'Air. Lorsqu'il est en train de remplir une mission ailleurs, il retourne automatiquement dans son plan natal quand il subit suffisamment de points de dégâts pour être détruit.

**Invisibilité naturelle (Sur).** Ce pouvoir permanent reste actif même quand le traqueur invisible attaque. Inné, il n'est pas affecté par le sort négation de l'invisibilité.

**Pistage supérieur (Ext).** Le traqueur invisible est un pisteur d'exception. Il suit ses proies à l'aide de tests de Détection (au lieu de Survie).

## TRITON

Extérieur (Eau, natif) de taille M

Dés de vie :  $3d8+3$  (16 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), nage 12 m

Classe d'armure : 16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : trident (+4 corps à corps,  $1d8+1$ ) ; ou arbalète lourde (+3 distance,  $1d10/19-20$ )

Attaque à outrance : trident (+4 corps à corps,  $1d8+1$ ) ; ou arbalète lourde (+3 distance,  $1d10/19-20$ )

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 12, Dex 10, Con 12, Int 13, Sag 13, Cha 11

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +7,

Déplacement silencieux +6, Détection +7, Diplomatie +2, Discrétion +6, Équitation +6, Fouille +7, Nata-

tion +9, Perception auditive +7, Psychologie +7,

Survie +7 (+9 pour suivre une piste)

Dons : Attaque au galop, Combat monté

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : groupe (2-5), patrouille (6-11) ou bande (20-80)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : 4-9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +2



Cette créature a la taille d'un humain. Cependant, si le haut de son corps est semblable à celui d'un humain, ses jambes prennent la forme de nageoires.

Les tritons seraient originaires du plan élémentaire de l'Eau, mais tout le monde ignore ce qui les a amenés à venir s'installer dans le plan Matériel. Ils préfèrent les mers chaudes, mais peuvent vivre dans les eaux plus froides, si besoin est. Leur peau argentée se pare d'écaillures aux reflets bleutés pour ce qui est de la moitié inférieure de leur corps. Leurs cheveux sont bleu nuit ou bleu-vert.

Ils forment des communautés habitant de vastes cavernes sous-marines, aux parois sculptées ou de grands châteaux taillés dans la roche ou le corail. Vivant de pêche et de cueillette, ils trouvent tout ce dont ils ont besoin pour subsister dans l'océan qui les accueille. Naturellement méfians vis-à-vis des races de la surface, ils préfèrent n'avoir aucun contact avec elles. Ils savent se montrer impitoyables avec quiconque envahit intentionnellement leur territoire, les coupables étant généralement capturés puis relâchés, sans la moindre possession matérielle, à une quinzaine de kilomètres de la côte, livrés à la merci des courants.

Les tritons sont les ennemis jurés des cruels sahuagins. Les deux races sont incapables de coexister et la guerre interminable qui les oppose nuit parfois au commerce maritime dans la région où elle a lieu.

Les tritons ont la taille et le poids approximatifs d'humains.  
Ils parlent le commun et l'aquatique.

## COMBAT

Les tritons vivent naturellement à l'écart des autres races. Ils préfèrent éviter les affrontements quand ils le peuvent, mais se battent farouchement pour défendre leur repaire. Selon les circonstances, ils se battent de près ou de loin. En dehors de leur repaire, ils ont 90 % de chances d'être montés sur des créatures alliées telles que des marsouins.

**Pouvoirs magiques.** Convocation d'alliés naturels IV, 1 fois/jour (niveau 7 de lanceur de sorts). Bien souvent, les tritons appellent un élémentaire de l'Eau.

**Compétences.** Le triton bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## TROGLODYTE

Humanoïde (reptilien) de taille M.

Dés de vie : 2ds+4 (13 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 2 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 Dex, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : gourdin (+1 corps à corps, 1d6) ; ou griffes (+1 corps à corps, 1d4) ; ou javeline (+1 distance, 1d6)

Attaque à outrance : gourdin (+1 corps à corps, 1d6), griffes (-1 corps à corps, 1d4) et morsure (-1 corps à corps, 1d4) ; ou 2 griffes (+1 corps à corps, 1d4) et morsure (-1 corps à corps, 1d4) ; ou javeline (+1 distance, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : puanteur

Particularités : vision dans le noir (27 m)

Jets de sauvegarde : Ref -1, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 10, Dex 9, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 10

Compétences : Discrétion +5\*, Perception auditive +3

Dons : Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples (S)

Environnement : souterrains

Organisation sociale : groupe (2-5), bande (6-11 plus 1-2

lézards carnivores) ou tribu (20-80, plus 20 % de non-combatants et 3-13 lézards carnivores)

Facteur de puissance : 1

Trésor : 50 % de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

Cette créature reptilienne a l'air humanoïde. Elle est un peu plus petite qu'un humain. Ses bras allongés sont étonnamment musclés et elle se tient debout grâce à sa longue queue trapue qui lui permet de conserver l'équilibre dans cette position. Sa tête est surmontée d'une crête s'achevant à la base de la nuque. Elle a les yeux noirs et globuleux.

Les troglodytes sont des êtres reptiliens dont le cœur est aussi noir que celui des pires démons. Toujours sur le pied de guerre, ils aiment tout particulièrement dévorer leurs ennemis (surtout les autres humanoïdes).

Leur intelligence est quelque peu limitée, mais leur férocité et la ruse dont ils font preuve au combat compensent largement ce handicap. Ils organisent souvent des incursions chez les communautés humanoïdes des environs. Dans les régions chaudes, ils tendent également des embuscades aux caravanes. Ils défendent leur repaire avec toute leur énergie, attaquant sauvagement quiconque s'approche de trop près.

Haut de 1,50 mètre, un troglodyte pèse environ 75 kilos.

Il parle le draconien.

## COMBAT

Au sein d'un groupe de troglodytes, la moitié n'ont généralement que leurs armes naturelles (griffes et crocs) pour se battre, les autres possédant chacun un gourdin et une ou deux javelines. Ils se dissimulent pour pouvoir utiliser leurs armes de jet puis se ruent au contact. Si le combat tourne en leur défaveur, ils fuient et tentent de se cacher.

**Puanteur (Extr).** Lorsqu'un troglodyte a peur ou se met en colère, il sécrète une substance musquée huileuse que la plupart des êtres vivants trouvent repoussante. Les autres troglodytes exceptés, toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas se sentir fiévreuses pendant 10 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Une fois qu'une créature a été affectée par la puanteur d'un troglodyte ou qu'elle a réussi son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre la puanteur de ce troglodyte pour les 24 heures qui suivent. Un sort de neutralisation du poison ou de ralentissement du poison soigne la victime fiévreuse. Les créatures qui sont immunisées contre le poison ne sont pas affectées. Celles qui possèdent une résistance aux poisons bénéficient de leur bonus habituel au jet de sauvegarde.

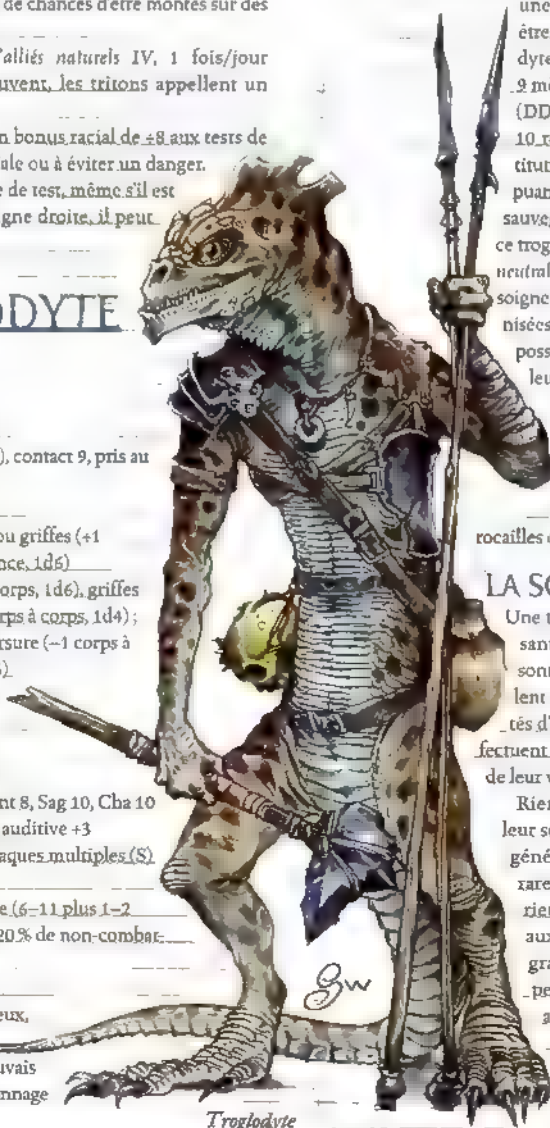
**Compétences.** La peau des troglodytes peut changer de couleur, ce qui leur permet de se fondre dans leur environnement à la manière des caméléons, ce qui se traduit par un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion). \* Dans les rocaillies ou sous la surface du sol, ce bonus passe à +8.

## LA SOCIÉTÉ DES TROGLODYTES

Une tribu de troglodytes est dirigée par le plus puissant d'entre eux, les sous-chefs étant ceux qui se sont distingués au combat. Les troglodytes s'installent de préférence à proximité d'autres communautés d'humanoïdes pour les attaquer. Leurs raids s'effectuent les nuits sans lune, afin de tirer le meilleur parti de leur vision dans le noir et de leur camouflage naturel.

Rien n'a plus d'importance que l'acier au sein de leur société. Si les membres de la tribu ne possèdent généralement aucun objet de valeur, il n'est pas rare que quelques richesses gisent çà et là à l'intérieur du repaire, jetées dans un coin ou mêlées aux ordures. Le repaire est le plus souvent une grande caverne reliée à d'autres salles plus petites, qui accueillent les œufs et les jeunes. Il y a environ un jeune tous les 5 adultes et un œuf tous les 10 adultes.

Les troglodytes vénèrent Iaozged, un dieu abominable ressemblant à un croisement entre un crapaud et un lézard.



Troglodyte



# PERSONNAGES TROGLODYTES

Voici les traits raciaux des personnages troglodytes :

- 2 en Dextérité, +4 en Constitution, -2 en Intelligence.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un troglodyte est de 9 mètres.
- Vision dans le noir (27 m).
- Dés de vie raciaux. Un troglodyte commence avec deux niveaux d'humanoïde qui lui confèrent 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +0, Vig +3 et Vol +0.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde d'un troglodyte lui confèrent un nombre de points de compétence égal à  $5 \times (2 + \text{modificateur d'Int, 1 minimum})$ . Ses compétences de classe sont Discrétion et Perception auditive. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion (+8 dans les rocaillies ou sous la surface du sol).
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde d'un troglodyte lui confèrent un don. Il gagne Attaques multiples en qualité de don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +6.
- Armes naturelles. 2 griffes (1d4) et morsure (1d4).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Puanteur.
- Langues. D'office : draconien. Supplémentaires : commun, géant, goblin, orque.
- Classe de prédilection. Prêtre.
- Ajustement de niveau. +2.



Troll

# TROLL

Cette créature bipède est une fois et demie plus grande qu'un humain, mais très mince. Ses bras et jambes sont longs et disgracieux. Les secondes s'achèvent par des pieds munis de trois orteils, les premiers par de puissantes mains aux griffes redoutables. Sa peau a la consistance du caoutchouc. Une masse informe et frétilante qui lui fait office de cheveux.

Le troll est un horrible carnivore vivant sous tous les climats, depuis les terres gelées des pôles jusqu'aux jungles tropicales. La plupart des créatures évitent ce monstre qui ne connaît pas la peur et qui attaque tout ce qui bouge quand la faim le tenaille. L'insatiable appétit du troll le pousse à tout avaler, des insectes aux animaux tels que les ours, en passant par les humanoïdes. Il s'installe souvent à proximité d'une communauté afin de s'assurer une ample réserve de gibier.

	<b>Troll</b>
	Géant de taille G
Dés de vie :	6d8+36 (63 pv)
Initiative :	+2
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle) contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+4/+14
Attaque :	griffes (+2 corps à corps, 1d6+6) corps, 2d6+8/x3 ; ou javeline (+10 distance, 1d8+7)
Attaque à outrance :	2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m
Attaques spéciales :	éventration (2d6+9)
Particularités :	odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +11, Vol +3
Caractéristiques :	For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6
Compétences :	Détection +6, Perception auditive +5
Dons :	Pistage, Vigilance, Volonté de fer
Environnement :	montagnes froides (scrag : milieux aquatiques froids)
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2-4)
Facteur de puissance :	5
Trésor :	normal
Alignement :	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+5

	<b>Chasseur troll, rôdeur de niveau 6</b>
	Géant de taille G
Dés de vie :	6d8+36 plus 6d8+36 (130 pv)
Initiative :	+1
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	21 (-1 taille, +1 Dex, +6 naturelle, +5 chemise de mailles +1) contact 10, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+10/+21
Attaque :	griffes (+16 corps à corps, 1d6+7) ; ou hache d'armes +1 (+17 corps à corps)
Attaque à outrance :	2 griffes (+16 corps à corps, 1d6+7) et morsure (+11 corps à corps, 1d6+3) ; ou hache d'armes +1 (+17/+12 corps à corps, 2d6+8/x3), griffes (+12 corps à corps, 1d6+3) et morsure (+12 corps à corps, 1d6+3) ; ou javeline (+10 distance, 1d8+7)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m
Attaques spéciales :	éventration (2d6+10), pouvoirs magiques
Particularités :	empathie sauvage, ennemi juré (elfes, +4), ennemi juré (humains, +2), odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +16, Vol +8
Caractéristiques :	For 25, Dex 12, Con 22, Int 10, Sag 15, Cha 10
Compétences :	Connaissances (exploration souterraine) +6, Connaissances (nature) +6, Perception auditive +13, Survie +11 (+13 au-dessus de terre ou sous terre et pour suivre une piste)
Dons :	Armure naturelle supérieure, Attaque en puissance, Combat à deux armes (S), Enchaînement, Endurance (S), Pistage (S), Science du combat à deux armes (S), Vigilance, Volonté de fer
Environnement :	montagnes froides
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	11
Trésor :	normal
Alignement :	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	
Ajustement de niveau :	+5

Ce monstre se déplace debout, mais vouté. Sa démarche est pataude et, quand il se met à courir, ses longs bras traînent au sol. Toutefois, cela ne l'empêche pas d'être très agile.

À l'âge adulte, il atteint généralement les 2,70 mètres pour un poids de 250 kilos. Les femelles sont légèrement plus grandes que les mâles. La peau caoutchouteuse du troll est grise, verte et grise ou vert olive comme un tapis de mousse. Leur chevelure est le plus souvent vert foncé ou gris terne.

Les trolls parlent le géant.

## COMBAT

Le troll ne craint pas la mort. Il se rue au combat sans la moindre hésitation, frappant quiconque se dresse en travers de son chemin. Même face à du feu, il tente de contourner l'obstacle pour poursuivre le combat.

**Éventration (Ext).** Si le troll réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.

**Régénération (Ext).** Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accôle à la blessure, il se fixe instantanément.

## SCRAG

Ce cousin du troll affiche le sous-type aquatique. Il vit dans n'importe quel cours d'eau ou plan d'eau, quelle que soit la température ambiante. Sur la terre ferme, sa vitesse de déplacement de base au sol n'est que de 3 mètres par round, mais il nage beaucoup plus vite (12 mètres par round). Il ne se régénère que si la plus grande partie de son corps est sous l'eau.

## CHASSEUR TROLL

Les trolls les plus malins ne se contentent pas de dévorer les créatures civilisées : ils font de leur traque un art de vivre. Ces chasseurs trolls sont de redoutables rôdeurs qui s'attachent principalement à ruer et à dévorer des proies humanoïdes.

## Combat

Le chasseur troll fait bon usage de son pouvoir d'odorat pour pister ses ennemis jurés.

Généralement, il préfère les traquer dans l'obscurité.

Il profite de son répertoire de sorts limité pour se protéger des formes de dégâts d'énergie et pour immobiliser ses ennemis.

Exemple de sorts de rôdeur (2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 1<sup>er</sup> - enchevêtrement, résistance aux énergies destructives.

## PERSONNAGES TROLLS

Voici les traits raciaux des personnages trolls :

- +12 en Force, +4 en Dextérité, +12 en Constitution, -4 en Intelligence (3 minimum), -2 en Sagesse, -4 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discretion, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3 m.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un troll est de 9 mètres.
- Vision dans le noir (18 m) et vision nocturne.

- Dés de vie raciaux. Un troll commence avec six niveaux de géant qui lui confèrent 6d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +2, Vig +5 et Vol +2.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un troll lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 9 x (2 + modificateur d'Int, 1 minimum). Ses compétences de classe sont Détection et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un troll lui confèrent trois dons.
- Bonus d'armure naturelle de +5.
- Armes naturelles. Griffes (1d6) et morsure (1d6).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Éventration, dégâts 2d6 + 1,5 fois le modificateur de Force.
- Particularités. Odorat, régénération (5).
- Langues. D'office : géant. Supplémentaires : commun, orque.
- Classe de prédilection. Guerrier.
- Ajustement de niveau +5.

## TYRANNOEIL

Une sphère boursouflée flotte devant vous, dominée par un œil central et une large gueule garnie de dents acérées. Des appendices s'achevant chacun par un petit globe oculaire poussent au sommet de son crâne.

Le tyrannoëil, ou « globe aux mille yeux », est un monstre cauchemardesque redouté par l'ensemble des aventuriers.

Il parle le commun et sa propre langue.

## COMBAT

L'arme principale d'un tyrannoëil ou d'un gauth est l'ensemble de ses rayons oculaires.

**Rayons oculaires (Sur).** Chacun des petits yeux d'un tyrannoëil est capable de tirer un rayon magique à chaque round par une action libre. Au cours d'un round, il ne peut se servir que de deux (gauth) ou trois (tyrannoëil) yeux dans un

arc de 90° donné (haut, devant, derrière, à gauche, à droite ou bas). Les autres yeux ne peuvent être utilisés que dans les directions restantes. Le tyrannoëil peut tourner ou incliner son corps afin de changer les rayons utilisés chaque round.

Chaque œil produit l'effet d'un sort au niveau 8 (gauth) ou 14 (tyrannoëil) de lanceur de sorts et suit les règles des rayons (voir Choisir sa cible, page 175 du Manuel des joueurs).

**Vision à 360° (Ext).** Les tyrannoëils sont exceptionnellement vigilants et prudents. Leurs multiples yeux leur confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille, tout en empêchant leurs ennemis de les prendre en tenaille.

**Vol (Ext).** Le corps des tyrannoëils flotte naturellement, ce qui leur permet de se déplacer dans les airs à une vitesse de 6 mètres. Ils bénéficient également en permanence de l'effet du sort *feuille morte* à une portée personnelle.

## GAUTH

**Aberration de taille M.**  
Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)





**Initiative:** +6  
**Vitesse de déplacement:** 1,50 m (1 case), vol 6 m (bonne)  
**Classe d'armure:** 19 (+2 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17  
**Attaque de base/lutte:** +4/+3  
**Attaque:** rayons oculaires (+6 contact à distance), morsure (-2 corps à corps, 1d6-1)  
**Attaque à outrance:** rayons oculaires (+6 contact à distance), morsure (-2 corps à corps, 1d6-1)  
**Espace occupé/allonge:** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales:** rayons oculaires, regard étourdissant  
**Particularités:** vision à 360°, vision dans le noir (18 m), vol  
**Jets de sauvegarde:** Réf +4, Vig +5, Vol +9  
**Caractéristiques:** For 8, Dex 14, Con 16, Int 15, Sag 15, Cha 13  
**Compétences:** Connaissances (mystères) +11, Détection +17, Discrétion +11, Fouille +15, Perception auditive +4, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)  
**Dons:** Attaque en vol, Science de l'initiative, Vigilance<sup>5</sup>, Volonté de fer  
**Environnement:** collines froides  
**Organisation sociale:** solitaire, paire ou groupe (3-6)  
**Facteur de puissance:** 6  
**Trésor:** normal  
**Alignement:** généralement loyal mauvais  
**Évolution possible:** 7-12 DV (taille M), 13-18 DV (taille G)  
**Ajustement de niveau:** —

Le gauth, qu'on appelle parfois le tyrannœil mineur, est une sphère de 1,20 mètre de large dominée par un œil central. Il possède six yeux secondaires, à l'extrémité d'appendices placés sur le haut de son corps. C'est un monstre avide et tyrannique, exigeant un tribut de la part des créatures plus faible que lui et attaquant souvent les aventuriers simplement pour voler leurs richesses.

**Rayons oculaires (Sur).** Chacun des six petits yeux d'un gauth produit un effet semblable à un sort (niveau 8 de lanceur de sorts). Chaque œil a une portée de 30 mètres et le DD de sauvegarde est de 14. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. Les effets des six rayons sont décrits ci-dessous.

**Blessure modérée.** Comme le sort du même nom, et inflige 2d8+8 points de dégâts (jet de Volonté pour demi-dégâts).

**Dissipation de la magie.** Comme la version ciblée du sort du même nom. Le test de dissipation du gauth est de 1d20+8.

**Épuisement.** Comme le sort rayon d'épuisement.

**Paralyse.** La cible est paralysée pendant 2d10 minutes (jet de Vigueur pour annuler).

**Rayon ardent.** Comme le sort du même nom, et inflige 4d6 points de dégâts de feu (pas de jet de sauvegarde). Un gauth ne crée qu'un rayon de feu par utilisation de cet effet.

**Sommeil.** Fonctionne comme le sort du même nom, mais en n'affectant qu'une seule créature, quel que soit son nombre de DV (jet de Volonté pour annuler). Le gauth se sert généralement de cet œil contre les combattants et autres adversaires dangereux physiquement.

**Regard étourdissant (Sur).** La victime est étourdie pendant 1 round, 9 mètres, jet de Volonté DD 14 pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Toute créature croisant l'œil central du gauth est affectée par cette attaque de regard. Puisqu'il ne lui faut qu'une action libre pour activer ses rayons oculaire, il peut concentrer son attaque de regard sur une cible par une action simple tout en employant ses rayons oculaires sur ses ennemis.

## TYRANNŒIL

**Aberration de taille G**  
**Dés de vie:** 11d8+44 (93 pv)  
**Initiative:** +6  
**Vitesse de déplacement:** 1,50 m (1 case), vol 11 m (bonne)  
**Classe d'armure:** 26 (-1 taille, +2 Dex, +15 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 24  
**Attaque de base/lutte:** +8/+12  
**Attaque:** rayons oculaires (+9 contact à distance), morsure (+2 corps à corps, 2d4)  
**Attaque à outrance:** rayons oculaires (+9 contact à distance), morsure (+2 corps à corps, 2d4)

**Espace occupé/allonge:** 3 m/1,50 m  
**Attaques spéciales:** rayons oculaires  
**Particularités:** cône d'antimagie, vision à 360°, vision dans le noir (18 m), vol  
**Jets de sauvegarde:** Réf +5, Vig +9, Vol +11  
**Caractéristiques:** For 10, Dex 14, Con 18, Int 17, Sag 15, Cha 15  
**Compétences:** Connaissances (mystères) +17, Détection +22, Discrétion +12, Fouille +21, Perception auditive +18, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)  
**Dons:** Attaque en vol, Science de l'initiative, Vigilance<sup>5</sup>, Vigueur surhumaine, Volonté de fer  
**Environnement:** collines froides  
**Organisation sociale:** solitaire, paire ou groupe (3-6)  
**Facteur de puissance:** 13  
**Trésor:** normal (x2)  
**Alignement:** généralement loyal mauvais  
**Évolution possible:** 12-16 DV (taille G), 17-33 DV (taille IG)  
**Ajustement de niveau:** —

Un tyrannœil est une sphère de 2,40 mètres de large, dominée par un œil central et une large gueule garnie de dents acérées. Dix appendices s'achèvent chacun par un petit globe oculaire poussent au sommet de son crâne.

## Combat

Le tyrannœil attaque souvent sans avoir été provoqué. Bien que sa force physique soit limitée, il se rue au milieu de ses adversaires afin de pouvoir en affecter le plus possible avec ses yeux. Autant que possible, un tyrannœil au corps à corps tente de semer la confusion et le désordre.

**Rayons oculaires (Sur).** Chacun des dix petits yeux d'un gauth produit un effet semblable à un sort (niveau 14 de lanceur de sorts). Chaque œil a une portée de 45 mètres et le DD de sauvegarde est de 17. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. Les effets des dix rayons sont décrits ci-dessous.

**Blessure modérée.** Comme le sort du même nom, 2d8+10 points de dégâts (jet de Volonté pour demi-dégâts).

**Charme-monstre.** La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée comme par le sort du même nom. Le tyrannœil se sert de cet œil pour semer la confusion dans les rangs adverses, le plus souvent en début de combat. Il ordonne généralement aux créatures charmées d'immobiliser leurs alliés ou de ne pas prendre part à l'affrontement.

**Charme-personne.** Là encore, la cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée comme par le sort du même nom. Le tyrannœil utilise cet œil comme celui de charme-monstre.

**Désintégration.** La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être affectée comme par le sort du même nom. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit 5d6 points de dégâts. Le tyrannœil utilise ce rayon contre les adversaires qu'il juge vraiment dangereux.

**Doigt de mort.** La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être affectée comme par le sort du même nom. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit 3d6+14 points de dégâts. Le tyrannœil utilise cet œil pour éliminer rapidement les ennemis dangereux.

**Lenlour.** Fonctionne comme le sort du même nom, mais en n'affectant qu'une seule créature à la fois (jet de Volonté pour annuler). Le tyrannœil emploie ce rayon en complément de désintégration, doigt de mort ou pétrification (partant du principe que s'il ne parvient pas à les éliminer d'emblée, il a tout intérêt à les ralentir).

**Réification.** La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être affectée comme par le sort du même nom. Le tyrannœil aime se servir de ce rayon contre les lanceurs de sorts, mais aussi contre les créatures dont il juge l'aspect intéressant (afin de ramener les statues dans son repaire).

**Sommeil.** Fonctionne comme le sort du même nom, mais en n'affectant qu'une seule créature, quel que soit son nombre de DV (jet de Volonté pour annuler). Le tyrannœil se sert généralement de cet œil contre les combattants et autres adversaires dangereux physiquement. Il a conscience que les compagnons des dormeurs n'auront besoin que de quelques instants pour les réveiller, mais il sait aussi que cela peut suffire à les désorganiser.

**Télékinésie.** Le tyrannœil peut déplacer créatures et objets pesant jusqu'à 175 kg comme s'il utilisait le sort du même nom. Les créatures refusant de se laisser soulever ont droit à un jet de Volonté pour annuler.

**Teneur.** Fonctionne comme le sort du même nom, mais en n'affectant qu'une seule créature à la fois. La cible a droit à un jet de Volonté. Le tyrannocil utilise ce rayon contre les guerriers afin de démoraliser rapidement ses adversaires.

**Cône d'antimagie (Sur).** L'œil central de ce monstre projette en permanence un cône d'antimagie de 45 mètres de long. Ce cône a le même effet que le sort *zone d'antimagie* (niveau 13 de lanceur de sorts). Tous les effets magiques et surnaturels sont réprimés à l'intérieur, y compris les rayons du tyrannocil. Chaque round, le tyrannocil décide dans quelle direction il se tourne et si son cône est actif ou non (il le désactive en fermant son œil central).

## LA SOCIÉTÉ DES TYRANNOCILS

Les tyrannocils sont des monstres haineux, agressifs et cupides, qui attaquent chaque fois qu'ils jugent que l'avantage est de leur côté. Racistes à l'extrême, ils haïssent tous les autres êtres vivants. Il existe de nombreux types de tyrannocils : certains ont le corps couvert de plaques de chitine, d'autres ont une peau lisse ou des serpents ou des pattes de crustacé en guise d'appendices. Une différence aussi faible que la couleur de peau ou la taille de l'œil central peut faire de deux groupes de tyrannocils des ennemis jurés. Chacun considère que son aspect est l'idéal vers lequel devrait tendre sa race, les autres n'étant que de pâles copies à éliminer au plus vite.

Les tyrannocils se creusent souvent de vastes repaires souterrains à l'aide de leur rayon désintégrant. Leur architecture met l'accent sur le plan vertical, et il n'est pas rare que leur repaire soit constitué de plusieurs salles disposées les unes au-dessus des autres et reliées par des tubes parallèles. Ils apprécient tout particulièrement les endroits difficilement accessibles, que les créatures incapables de voler auront d'énormes difficultés à atteindre.

## VAMPIRE

Lié à jamais à son cercueil et à la terre dans laquelle il a été enseveli, ce prédateur nocturne ourdit des plans pour devenir toujours plus puissant ■ envahir le monde à l'aide de ses rejets.

Le vampire conserve l'aspect qui était le sien de son vivant, même si ses traits sont souvent plus durs, plus terrifiants. Comme la liche, il montre un goût prononcé pour la décadence et les beaux atours (souvent passés). Il s'octroie parfois un ou plusieurs titres de noblesse. Malgré son apparence humaine, on le reconnaît aisément à son absence d'ombre et de reflet quand il passe devant un miroir.

Le vampire parle toutes les langues qu'il connaissait de son vivant.

## EXEMPLE DE VAMPIRE

Ce lugubre guerrier a le teint blafard, des yeux rougeoyants et obsédants, ainsi qu'un air presque animal. Il a revêtu une chemise de mailles ■ sa main griffue brandit une chaîne cloutée.

Dans cet exemple, la créature de base est un guerrier humain de niveau 5.

**Vampire, guerrier humain de niveau 5**

**Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M**

**Dés de vie :** 5d12 (32 pv)

**Initiative :** +7

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 23 (+3 Dex, +6 naturelle, +4 chemise de mailles de maître), contact 13, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +5/+11

**Attaque :** coup (+11 corps à corps, 1d6+9 plus absorption d'énergie) ; ou chaîne cloutée +1 (+13 corps à corps, 2d4+12) ; ou arc court de maître (+9 distance, 1d6/x3)

**Attaque à outrance :** coup (+11 corps à corps, 1d6+9 plus absorption d'énergie) ; ou chaîne cloutée +1 (+13 corps à corps, 2d4+12) ; ou arc court de maître (+9 distance, 1d6/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m (3 m avec la chaîne cloutée)

**Attaques spéciales :** absorption d'énergie, absorption de sang, création de rejets, créatures des ténèbres, domination

**Particularités :** état gazeux, faiblesses de vampire, guérison accélérée (5), mort-vivant, pattes d'araignée, réduction des dégâts (10/argent et magie), résistance à l'électricité (10) et au froid (10), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), transformation, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +4, Vol +4

**Caractéristiques :** For 22, Dex 17,

Con —, Int 12, Sag 16, Cha 12

**Compétences :** Bluff +9, Déplacement silencieux +10, Détection +17,

Discretion +10, Équitation +11,

Escalade +10, Fouille +9, Perception auditive +17, Psychologie +11

**Dons :** Arme de prédilection (chaîne cloutée), Attaque en puissance, Attaques

réflexes (S), Combat en aveugle,

Esquive (S), Maniement d'une arme

exotique (chaîne cloutée), Réflexes

surhumains (S), Science de l'initia-

tive (S), Souplesse du serpent, Spécia-

lisation martiale (chaîne cloutée),

Vigilance (S)

**environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal (x2)

**Alignement :** toujours mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +5

### Combat

L'attaque de coup de ce vampire est considérée comme une arme magique pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Le DD du jet de Volonté contre son pouvoir de domination et des jets de Vigueur visant à se débarrasser des niveaux négatifs octroyés par son absorption d'énergie est égal à 13.

**Possessions.** Chaîne cloutée +1, chemise de mailles de maître, potion de rapidité.

## EXEMPLE DE VAMPIRE D'ÉLITE

Dans cet exemple, la créature de base est un moine de niveau 9/maître des ombres de niveau 4 demi-elfe.

**Vampire d'élite, guerrier demi-elfe de niveau 13 (moine/maître des ombres)**

**Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M**

**Dés de vie :** 13d12 (90 pv)

**Initiative :** +8

**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)

**Classe d'armure :** 32 (+4 Dex, +6 naturelle, +6 Sag, +1 intrinsèque, +3 bracclets d'armure +3, +2 anneau de protection +2), contact 23, pris au dépourvu 32

**Attaque de base/lutte :** +9/+14

**Attaque :** combat à mains nues (+14 corps à corps, 1d10+5 plus absorption d'énergie) ; ou kama +2 acéré (+16 corps à corps, 1d6+7) ; ou fronde +1 de froid (+14 distance, 1d4+1 plus 1d6 froid)



**Attaque à outrance :** combat à mains nues (+14/+14/+9 corps à corps, 1d10+5 plus absorption d'énergie); ou *kama*+2 *acéré* (+16/+16/+11 corps à corps, 1d6+7); ou *fronde*+1 de *froid* (+14 distance, 1d4+1 plus 1d6 *froid*)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** absorption d'énergie, absorption de sang, appel du compagnon ombre, création de rejets, créatures des ténèbres, déluge de coups, domination, frappe *ki* (magie), ombres *illusoires*

**Particularités :** chute ralentie (12 m), discrétion totale, esquive extraordinaire, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), état gazeux, faiblesses de vampire, guérison accélérée (5), mort-vivant, pattes d'araignée, plénitude physique, pureté physique, réduction des dégâts (10/argent et magie), résistance à l'électricité (10) et au *froid* (10), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), sérénité, téléportation par les ombres (6 m), traits des demi-elfes, transformation, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +16, Vig +7, Vol +13

**Caractéristiques :** For 20, Dex 19, Con —, Int 12, Sag 22, Cha 12

**Compétences :** Acrobaties +22, Bluff +9, Déplacement silencieux +28, Détection +16, Discrétion +28, Équilibre +22, Escalade +9, Fouille +9, Perception auditive +16, Psychologie +14, Représentation (instruments à vent) +7, Saut +23

**Dons :** Attaque éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Coup étourdissant (S), Esquive, Parade de projectiles (S), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du désarmement (S), Souplesse du serpent, Vigilance

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 15

**Trésor :** normal (x2)

**Alignement :** toujours mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +8

## Combat

L'attaque de combat à mains nues de ce vampire est considérée comme une arme magique pour ■ qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Le DD du jet de Volonté contre son pouvoir de domination et des jets de Vigueur visant à se débarrasser des niveaux négatifs octroyés par son absorption d'énergie est égal à 17.

**Appel du compagnon ombre (Sur).** Convoque un compagnon ombre qui ne peut être renvoyé, intimidé ou contrôlé par autrui. S'il est détruit (ou renvoyé par son maître), le vampire doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) ou perdre 800 PX (400 PX en cas de succès). Il ne peut alors pas être remplacé pendant 30 jours.

**Déluge de coups (Ext).** Exploite l'action d'attaque à outrance pour effectuer une attaque supplémentaire par round à l'aide d'un coup à mains nues ou d'une arme de moine (attaque de base maximale, *kama*+2 *acéré* ou combat à mains nues).

**Frappe *ki* (Sur).** Quand il touche une créature dotée d'une réduction des dégâts, ses attaques à mains nues sont considérées comme des armes magiques.

**Ombres *illusoires* (Mag).** Crée des illusions visuelles à partir des ombres qui l'entourent, comme le sort *image silencieuse*, 1 fois par jour.

**Chute ralentie (Ext).** Pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, le vampire réduit les dégâts dus aux chutes de l'équivalent de 12 mètres.

**Discrétion totale (Sur).** Peut utiliser la compétence Discrétion même si on l'observe du moment qu'il se trouve à 3 mètres ou moins d'une zone d'ombre.

**Esquive extraordinaire (Ext).** Si le vampire réussit son jet de sauvegarde contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il ne subit pas le moindre dégât. S'il le rate, les dégâts sont tout de même réduits de moitié.

**Plénitude physique (Sur).** Soigne jusqu'à 18 de ses points de vie par jour.

**Pureté physique (Ext).** Immunité contre toutes les maladies, sauf celles qui sont d'origine magique, comme la putréfaction de momie et la lycanthropie.

**Sérénité (Ext).** Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'Enchantement.

**Téléportation par les ombres (Sur).** Se déplace instantanément par les ombres, comme par le sort *porte dimensionnelle*, jusqu'à ■ mètres par jour.

**Traits des demi-elfes (Ext).** Immunité contre les sorts et effets de sommeil; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'Enchantement; vision nocturne (voir deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage); bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive (déjà inclus dans le profil ci-dessus); bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie et Renseignements.

**Possessions.** *Kama*+2 *acéré*, *fronde*+1 de *froid*, 10 billes +1, anneau de protection +2, bracelets d'armure +3, médaillon de Sagesse +4.

## CRÉATION DE VAMPIRE

L'archétype « vampire » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde ou humanoïde monstrueux (appelé ci-après « créature de base »).

Le vampire conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

**Taille et type.** Son type devient automatiquement mort-vivant (humanoïde altéré ou humanoïde monstrueux altéré). Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les sauvegardes et les points de compétence. La taille ne change pas.

**Dés de vie.** Tous les dés de vie passés et à venir deviennent des d12.

**Vitesse de déplacement.** Comme la créature de base. Si celle-ci est dotée d'une vitesse de déplacement à la nage, le vampire la conserve et n'est pas vulnérable à l'immersion dans les cours d'eau (voir plus loin).

**Classe d'armure.** Le bonus d'armure naturelle de la créature de base augmente de +6.

**Attaque.** Le vampire conserve toutes les attaques de la créature de base et gagne une attaque de coup si la créature de base n'en disposait pas. Si cette dernière était capable d'utiliser des armes, le vampire l'est également. Si elle était dotée d'armes naturelles, le vampire les conserve également. Un vampire dépourvu d'arme exploite son attaque de coup ou son arme naturelle principale (le cas échéant). S'il est armé, il utilise son attaque de coup ou son arme, au choix.

**Attaque à outrance.** Un vampire dépourvu d'arme utilise son attaque de coup (voir ci-dessus) ou ses armes naturelles (le cas échéant). S'il possède une arme, il exploite celle-ci (attaque principale) et un coup ou quelque autre arme naturelle (attaque secondaire).

**Dégâts.** Le vampire est capable d'asséner de terribles coups. Si la créature de base ne possède pas ce mode d'attaque, le mort-vivant inflige des dégâts correspondant à sa taille, comme indiqué ci-dessous. Par contre, si la créature de base possédait cette attaque et causait des dégâts plus importants, elle la conserve.

Taille	Dégâts
Infime (I)	1
Minuscule (Min)	1d2
Très petite (TP)	1d3
Petite (P)	1d4
Moyenne (M)	1d6
Grande (G)	1d8
Très grande (TG)	2d6
Gigantesque (Gig)	2d8
Colossale (C)	4d6

**Attaques spéciales.** Le vampire conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne les suivantes. Sauf indication contraire, le DD assorti aux jets de sauvegarde est égal à 10+1/2 DV du vampire + son modificateur de Charisme.

**Absorption d'énergie (Sur).** Tout être vivant touché par l'attaque de coup (ou quelque autre arme naturelle) d'un vampire acquiert 2 niveaux négatifs. Pour chaque niveau ainsi conféré, le vampire gagne 5 points de vie temporaires. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par round.

**Absorption de sang (Ext).** Le vampire peut sucer le sang d'une créature vivante en réussissant un test de lutte pour planter ses crocs dans sa gorge. S'il réussit à immobiliser son adversaire, il lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une diminution permanente de 1d4 points de Constitution chaque round où sa victime reste immobilisée. Chaque fois qu'il réussit cette attaque, le vampire gagne 5 points de vie temporaires.

**Création de rejets (Sur).** Tout humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par le pouvoir d'absorption d'énergie d'un vampire revient à la vie sous forme de vampirien (voir page 253) 1d4 jours après avoir été mis en terre.

Si le vampire fait tomber la Constitution de sa victime à 0 ou moins, celle-ci revient à la vie sous forme de vampirien si elle a 4 DV ou moins, ou sous forme de vampire si elle a 5 DV ou plus. Dans tous les cas, le vampirien ou le vampire nouvellement créé reste l'esclave de son créateur jusqu'à la destruction de ce dernier. Le nombre maximum d'esclaves dont le vampire peut disposer est égal à deux fois ses dés de vie. S'il a atteint cette limite et crée un nouveau rejeton, ce dernier est libre de tout contrôle. Un vampire asservi peut créer ses propres rejets, ce qui explique qu'un maître puisse indirectement contrôler de nombreux sbires. Un vampire peut parfaitement relâcher l'un de ses rejets pour en créer un nouveau. Néanmoins, dès qu'il est libéré, le rejeton ne peut plus être asservi.

**Créatures des ténèbres (Sur).** Le vampire commande aux autres créatures de la nuit. Une fois par jour, il peut appeler 1d6+1 nuées de rats, 1d4+1 nuées de chauves-souris ou une meute de 3d6 loups (action simple). (Si la créature de base n'est pas terrestre, ce pouvoir permet de convoquer d'autres monstruosités de même puissance.) Les animaux apparaissent au bout de 2d6 rounds; ils le servent pendant 1 heure maximum.

**Domination (Sur).** Le vampire peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le vampire doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire, comme si elle était affectée par le sort *domination* (niveau 12 de lanceur de sorts). Ce pouvoir a une portée de 9 mètres.

**Particularités.** Le vampire conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes.

**État gazeux (Sur).** Le vampire peut se transformer en brume à volonté, comme grâce à *état gazeux* (niveau 5 de lanceur de sorts; action simple). Il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse de déplacement en vol de 11 mètres (manœuvrabilité parfaite).

**Généralisation accélérée (Ext).** Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le vampire soigne 5 points de dégâts par round. S'il tombe à 0 point de vie ou moins, il adopte automatiquement son état gazeux et tente de s'enfuir. Il lui faut atteindre son cercueil dans les 2 heures s'il ne veut pas être détruit à jamais (au cours de ce laps de temps, il peut parcourir un maximum de 15 kilomètres). S'il subit de nouveaux dégâts, ceux-ci n'ont aucun effet tant qu'il est en état gazeux. Une fois dans son cercueil, il est sans défense. Il remonte à 1 point de vie après s'être reposé pendant 1 heure, après quoi il n'est plus sans défense et le processus de guérison accélérée reprend normalement (5 points de vie par round).

**Patte d'araignée (Ext).** Il peut escalader les surfaces, même les plus verticales, comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *patte d'araignée*.

**Réduction des dégâts (Sur).** Le vampire bénéficie d'une réduction des dégâts de 10/argent et magie). Pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires, ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques.

**Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext).** Le vampire bénéficie d'une résistance de +4 au renvoi des morts-vivants.

**Résistances (Ext).** Il possède une résistance de 10 points à l'électricité et au froid.

**Transformation (Sur).** Un vampire peut se transformer en chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, loup ou loup sanguinaire, ce qui lui coûte une action simple. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que le vampire ne regagne pas de points de vie ne peut pas prendre d'autres formes que celles mentionnées ci-dessus. Une fois transformé, le vampire perd son attaque naturelle de coup et son pouvoir de domination, mais il acquiert les armes naturelles et attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme. Il conserve son apparence jusqu'à ce qu'il décide d'en changer ou jusqu'au lever du soleil. (Si la créature de base n'est pas terrestre, ce pouvoir peut proposer d'autres formes.)

**Jets de sauvegarde.** Comme la créature de base.

**Caractéristiques.** Ajoutez les bonus suivants aux caractéristiques de la créature de base: For +6, Dex +4, Int +2, Sag +2, Cha +4. Comme tous les morts-vivants, le vampire n'a pas de valeur de Constitution.

**Compétences.** Le vampire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Bluff, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Psychologie. Sinon, comme la créature de base.

**Dons.** Le vampire acquiert automatiquement les dons suivants, si la créature de base ne les a pas déjà (et si elle remplit les conditions préalables):

Attaques réflexes, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative et Vigilance.

**Environnement.** Quelconque, généralement identique à celui de la créature de base.

**Organisation sociale.** Solitaire, couple, groupe (3-5) ou bande (1-2 plus 2-5 vampiriens).

**Facteur de puissance.** Comme la créature de base +2.

**Trésor.** Normal (x2).

**Alignement.** Toujours mauvais.

**Évolution possible.** Par une classe de personnage.

**Ajustement de niveau.** Comme la créature de base +8.

## Faiblesses du vampire

Malgré ses nombreux pouvoirs, le vampire possède certaines faiblesses.

**Repousser un vampire.** Le vampire ne supporte pas l'odeur de l'ail et n'entre jamais dans un lieu qui en est imprégné. De même, il recule devant les miroirs et les symboles sacrés, pour peu que ces derniers soient brandis avec conviction. À noter que ces objets l'empêchent juste de s'approcher; ils ne lui font aucun mal. Il doit se tenir à 1,50 mètre au moins de la créature brandissant le miroir ou le symbole sacré et ne peut toucher ou porter une attaque de corps à corps contre celle-ci jusqu'au terme de la rencontre. On empêche un vampire de s'approcher au prix d'une action simple.

Le vampire ne peut pas traverser un cours d'eau à gué ou à la nage, mais il est possible de lui faire franchir en le transportant dans son cercueil ou dans un bateau. Il ne peut pas entrer chez quelqu'un sans y avoir été invité par le propriétaire des lieux ou un membre de sa famille. Par contre, il peut pénétrer dans les lieux publics, qui sont par définition ouverts à tout le monde.

**Tuer un vampire.** Quand un vampire se retrouve à 0 point de vie ou moins, il est hors de combat, mais revient vite à la vie s'il peut rejoindre son cercueil (voir plus haut). Néanmoins, certaines actions permettent de le tuer.

Tout vampire directement exposé aux rayons du soleil est instantanément désorienté: il n'a plus droit qu'à une action de mouvement ou d'attaque et est détruit à tout jamais lors du round suivant s'il ne parvient pas à se mettre à l'abri. De la même manière, plonger un vampire dans un cours d'eau lui fait perdre un tiers de ses points de vie par round et le détruit à la fin du troisième round.

Planter un pieu dans le cœur d'un vampire le tue également, mais il revient à la vie dès que le pieu est ôté, à moins que son corps n'ait été détruit au préalable. Après avoir planté leur pieu, les chasseurs de vampire ont l'habitude de trancher la tête du mort-vivant et de lui remplir la bouche d'hosties (ou de l'équivalent, selon leur religion).

## Personnages vampires

Tous les vampires sont d'alignement mauvais, ce qui implique que certains personnages qui le deviennent perdent automatiquement tout ou partie de leurs aptitudes et pouvoirs de classe, comme expliqué dans le Chapitre 3 du Manuel des Joueurs. De plus, certaines classes subissent des handicaps supplémentaires:

**Ensorceleur ou magicien.** Le personnage conserve ses aptitudes et pouvoirs de classe, mais s'il avait un familier autre qu'un rat ou une chauve-souris, il le perd aussitôt (le lien qui les unissait est rompu et le familier s'enfuit). Le personnage vampire peut appeler un autre familier, mais celui-ci doit impérativement être un rat ou une chauve-souris.

**Prêtre.** Le personnage perd le pouvoir de renvoyer les morts-vivants, mais gagne celui de les intimider. Cette faculté n'affecte pas le maître du PJ (le vampire qui l'a corrompu) ni les autres morts-vivants que celui-ci contrôle.

Les prêtres vampires ont accès à deux des domaines suivants: Chaos, Destruction, Duperie et Mal.

## VAMPIRIEN

**Mort-vivant de taille M**

**Dés de vie:** 4d12+3 (29 pv)

**Initiative:** +6

**Vitesse de déplacement:** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure:** 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte:** +2/+5

**Attaque:** poing (+5 corps à corps, 1d6+4 plus absorption d'énergie)



**Attaque à outrance :** poing (+5 corps à corps, 1d6+4 plus absorption d'énergie)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** absorption de sang, absorption d'énergie, domination

**Particularités :** état gazeux, guérison accélérée (2), mort-vivant, pattes d'araignée, réduction des dégâts (5/argent), résistance à l'électricité (10) et au froid (10), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +1, Vol +5

**Caractéristiques :** For 16, Dex 14, Con —, Int 13, Sag 13, Cha 14

**Compétences :** Artisanat (une forme au choix) ou Profession (une au choix) +4, Bluff +6, Déplacement silencieux +10, Détection +11,

Diplomatie +4, Discrétion +10, Escalade +8, Fouille +8,

Perception auditive +11, Psychologie +11, Saur +8

**Dons :** Réflexes surhumains (S), Robustesse, Science de l'initiative (S), Talent (Artisanat ou Profession), Vigilance (S)

**Environnement :** quelconque

**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (2-5)

**Facteur de puissance :** 4

**Trésor :** normal

**Alignement :** toujours mauvais

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature à l'air sauvage dégouline littéralement de Mal. Ses vêtements sont de belle facture mais dans un état de délabrement avancé. Une paire de canines menaçantes illumine sa bouche rouge sombre.*

Le vampirien est un mort-vivant qui apparaît quand un vampire tue un mortel. Comme son créateur, il est lié à son cercueil et à la terre dans laquelle il a été enseveli.

Le vampirien a le même aspect que de son vivant, sauf que ses traits durcis lui donnent l'air d'un prédateur.

Il parle le commun.

## COMBAT

Le vampirien se sert de sa force inhumaine pour vaincre ses adversaires, en les martelant de ses poings ou en les projetant violemment contre les murs. Ses pouvoirs d'état gazeux et de vol lui permettent d'attaquer quand ses proies sont les plus vulnérables.

**Absorption d'énergie (Sur).** Toute créature vivante touchée par l'attaque de coup d'un vampirien acquiert 1 niveau négatif. Le jet de Vigueur nécessaire pour dissiper chaque niveau négatif s'accompagne d'un DD de 14. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau ainsi conféré, le vampirien gagne 5 points de vie temporaires.

**Absorption de sang (Ext).** Le vampirien peut boire le sang d'un être vivant en réussissant un test de lutte pour planter ses crocs dans sa gorge. S'il parvient à immobiliser son adversaire, il lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une diminution permanente de 1d4 points de Constitution par round. Chaque fois qu'il réussit cette attaque, il gagne 5 points de vie temporaires.

**Domination (Sur).** Le vampirien peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le vampirien doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire, comme si elle était affectée par le sort domination (niveau 5 de lanceur de sorts). Ce pouvoir a une portée de 9 mètres. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**État gazeux (Sur).** Le vampirien peut se transformer en brume à volonté, comme grâce à l'état gazeux (niveau 6 de lanceur de sorts ; action simple). Il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse de déplacement en vol de 11 mètres par round (manœuvrabilité parfaite).

**Guérison accélérée (Ext).** Le vampirien soigne 2 points de dégâts par round à condition qu'il lui reste au moins 1 point de vie. S'il tombe à 0 point de vie ou moins, il passe automatiquement en état gazeux et tente de s'enfuir. Il doit atteindre son cercueil dans les 2 heures qui suivent sous peine d'être irrémédiablement détruit (pendant ce laps de temps, il peut parcourir jusqu'à 15 kilomètres). Une fois à l'abri dans son cercueil, il est sans défense. Il remonte à 1 point de vie après s'être reposé pendant 1 heure, après quoi il n'est plus sans défense et le processus de guérison accélérée reprend normalement (2 points de vie par round).

**Pattes d'araignée (Ext).** Le vampirien peut escalader les surfaces les plus abruptes comme s'il bénéficiait de l'effet du sort pattes d'araignée.

**Compétences.** Le vampirien bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Psychologie.

## FAIBLESSES DU VAMPIRIEN

Le vampirien possède les mêmes faiblesses que le vampire. Reportez-vous à la description de ce dernier.

## VARGOUILLE

**Extérieur (extraplanaire, Mal)**  
**de taille P**

**Dés de vie :** 1d8+1 (5 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :**

vol 9 m (bonne) (6 cases)

**Classe d'armure :** 12 (+1 taille, +1 Dex), contact 11, pris ■ dépourvu 11

**Attaque de base/lutte :** +1/-3

**Attaque :** morsure (+3 corps à corps, 1d4 plus venin)

**Attaque à outrance :** morsure (+3 corps à corps, 1d4 plus venin)

**Espace occupé/allonge :**  
1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** baiser, hurlement, venin

**Particularités :** vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +3, Vol +3

**Caractéristiques :** For 10, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 12, Cha 8

**Vampirien**

**Compétences :** Déplacement silencieux +5, Détection +5,

Discrétion +9, Intimidation +3, Perception auditive +5

**Dons :** Attaque en finesse

**Environnement :** Profondeurs Tartaréennes de Carcères

**Organisation sociale :** groupe (2-5) ou nuée (6-11)

**Facteur de puissance :** 2

**Trésor :** aucun

**Alignement :** toujours neutre/mauvais

**Évolution possible :** 2-3 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** —

*Cette créature ressemble à une tête difforme maintenue en l'air par deux ailes de chauve-souris. Une masse de filaments grouillants lui fait office de chevelure et une inquiétante lueur verte brille au fond de ses yeux.*

Cette créature répugnante est originaire des fosses sans fond du plan de Carcères. Elle hante les cimetières, ruines et autres lieux où règnent la mort et la désolation.

Une vargouille est légèrement plus grosse qu'une tête humaine. Elle fait 45 centimètres de haut, pour une envergure de 1,20 mètre. Elle pèse dans les 5 kilos.

Elle parle l'inférieur.

## COMBAT

La vargouille se bat en mordant ses adversaires, mais ce sont ses attaques spéciales qui la rendent particulièrement redoutable. Ses armes naturelles, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

**Baiser (Sur).** La vargouille peut embrasser une créature paralysée en réussissant une attaque de contact au corps à corps. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) si elle ne veut pas être victime d'une atroce transformation. Elle perd tous ses cheveux en 1d6 heures puis, 1d6 heures plus tard, ses oreilles se transforment en ailes de chauve-souris, des filaments poussent sur son crâne et son menton, et ses dents deviennent des crocs pointus. Au cours des 1d6 heures suivantes, elle subit une diminution permanente de 1 point d'Intelligence et de Charisme par heure (pour un *Vargouille* minimum de 3). La transformation s'achève 1d6 heures après, par la séparation de la tête et du corps (lequel cesse aussitôt de vivre). La créature embrassée est devenue une vargouille.

La transformation est interrompue par la lumière du soleil ou un sort tel que *lumière du jour*, mais elle reprend dès la nuit tombée (ou dès que la luminosité diminue). *Guérison des maladies* est nécessaire pour soigner le malade. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +4.

**Hurlement (Sur).** Au lieu de mordre, la vargouille peut pousser un terrible hurlement affectant toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins. Si celles-ci la voient au moment où elles entendent son cri, elles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas être paralysées de terreur pendant 2d4 rounds, ou jusqu'à ce que cette vargouille les attaque, s'en aille hors de portée ou sorte de leur champ de vision. Le monstre s'empresse d'aller embrasser les créatures paralysées (voir ci-dessus). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par le hurlement de cette vargouille pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur et mental. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1. Les autres vargouilles sont immunisées contre ce pouvoir.

**Vénin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 12) ; effet : les créatures empoisonnées ne peuvent pas récupérer les points de vie perdus par morsure quel que soit le moyen employé (naturel ou magique). *Neutralisation du poison* et *guérison suprême* annulent cet effet, tandis que *ralentissement du poison* permet les soins magiques (mais pas la récupération naturelle). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

## VASE

Les vases sont des créatures informes qui ne vivent que pour manger. Elles résident dans les souterrains, parcourant cavernes, ruines et donjons à la recherche de matière organique, morte ou vivante.

## COMBAT

Les vases attaquent toutes les créatures qu'elles rencontrent. Elles le font en constituant un pseudopode qu'elles manient tel un gourdin ou en enveloppant leurs adversaires pour permettre à leurs sucs gastriques de les digérer.

**Vision aveugle (Ext).** Le corps entier des vases est un organe sensoriel rudimentaire, capable de repérer ses proies à l'odeur ou grâce aux vibrations qu'elles émettent (portée 18 mètres).

## CUBE GÉLATINEUX

Vase de taille TG

Dés de vie : 4d10+32 (54 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases)

Classe d'armure : 3 (-2 taille, -5 Dex), contact 3, pris au dépourvu 3

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : coup (+1 corps à corps, 1d6 plus 1d6 acide)

Attaque à outrance : coup (+1 corps à corps, 1d6 plus 1d6 acide)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : acide, enveloppement, paralysie

Particularités : immunité contre l'électricité, transparence, vase, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf -4, Vig -9, Vol -4

Caractéristiques : For 10, Dex 1, Con 26, Int -, Sag 1, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Trésor : 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux (métaux ou en pierre uniquement), 50 % d'objets (métaux ou en pierre uniquement)

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5-12 DV (taille TG), 13-24 DV (taille Gg)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature ressemble à un épais mur de protoplasme palpitant et transparent.*

Le cube gélatineux est un monstre presque transparent qui erre lentement dans les donjons et les cavernes, absorbant déchets, charogne ■ créatures vivantes. Il ne digère que les matières organiques, les autres restant piégées et visibles à l'intérieur de son corps.

Un cube gélatineux typique fait 4,50 mètres d'arête et pèse environ 25 tonnes, mais il existe des spécimens bien plus imposants.

## Combat

Le cube gélatineux se bat en se cognant violemment contre sa proie. Bien que capable de constituer un pseudopode pour donner des coups, il préfère envelopper ses proies.

**Acide (Ext).** L'acide sécrété par le cube gélatineux n'affecte pas la pierre ni les métaux.

**Enveloppement (Ext).** Le cube gélatineux avance lentement, mais cela ne l'empêche pas d'avaler une créature de taille G ou inférieure au prix d'une action simple. Il ne peut pas frapper au cours d'un round où il avale ses proies. S'il décide de se nourrir, il lui suffit d'avancer sur ses adversaires pour les absorber. Ceux-ci ont droit à une attaque d'opportunité, mais s'ils décident de la porter, ils perdent toute chance de s'écarter. S'ils n'attaquent pas, ils peuvent éviter le cube en réussissant un jet de Réflexes (DD 13). En cas de succès, ils sont simplement repoussés par le monstre (en arrière ou sur le côté, au choix). Les créatures enveloppées sont exposées chaque round à l'acide et à la paralysie. Elles se retrouvent piégées à l'intérieur du cube et l'on considère que ce dernier les a agrippées. Le DD de sauvegarde est lié à la Force et inclut un bonus racial de +1.

**Paralysie (Ext).** Le cube gélatineux secrète une substance visqueuse aux propriétés paralysantes. Toute créature touchée ou enveloppée par le monstre doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine d'être paralysée pendant 3d6 rounds. Le cube peut envelopper automatiquement un adversaire paralysé. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Transparence (Ext).** Le cube gélatineux est difficile à repérer, même quand la luminosité est bonne. Il faut réussir un test de Détection (DD 15)



pour le remarquer. Quiconque se heurte à un cube qu'il n'a pas vu se retrouve automatiquement enveloppé.

## GELÉE OCRE

Vase de taille G  
Dés de vie : 6d10+36 (69 pv)  
Initiative : -5  
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), escalade 3 m  
Classe d'armure : 4 (-1 taille, -5 Dex), contact 4, pris au dépourvu 4  
Attaque de base/lutte : +4/+10  
Attaque : coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide)  
Attaque à outrance : coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide)  
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m  
Attaques spéciales : acide, constriction (2d4+3 plus 1d4 acide), étreinte  
Particularités : division, vase, vision aveugle (18 m)  
Jets de sauvegarde : Réf -3, Vig +8, Vol -3  
Caractéristiques : For 15, Dex 1, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1  
Compétences : —  
Dons : —  
Environnement : marécages tempérés  
Organisation sociale : solitaire  
Facteur de puissance : 5  
Trésor : aucun  
Alignement : toujours neutre  
Évolution possible : 7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)  
Ajustement de niveau : —

Cette créature ressemble à une amibe géante de couleur jaune sombre.

La gelée ocre se déplace avec aisance le long du plancher, des murs ou du plafond. Extrêmement malléable, son corps peut même se glisser sous une porte fermée, ce qui l'aide grandement dans sa quête de nourriture.

D'un diamètre de 4,50 mètres pour une épaisseur de 15 centimètres environ, elle peut se compresser pour se glisser dans des ouvertures de 2,5 centimètres de large seulement. Un spécimen moyen pèse 3,2 tonnes.

### Pouding noir

Vase de taille TG

Dés de vie : 10d10+60 (115 pv)  
Initiative : -5  
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m  
Classe d'armure : 3 (-2 taille, -5 Dex), contact 3, pris au dépourvu 3  
Attaque de base/lutte : +7/+18  
Attaque : coup (+8 corps à corps, 2d6+4 plus 2d6 acide)  
Attaque à outrance : coup (+8 corps à corps, 2d6+4 plus 2d6 acide)  
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m  
Attaques spéciales : acide, constriction (2d6+4 plus 2d6 acide), étreinte  
Particularités : division, vase, vision aveugle (18 m)  
Jets de sauvegarde : Réf -2, Vig +9, Vol -2  
Caractéristiques : For 17, Dex 1, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1  
Compétences : Escalade +11  
Dons : —  
Environnement : souterrains  
Organisation sociale : solitaire  
Facteur de puissance : 7  
Trésor : aucun  
Alignement : toujours neutre  
Évolution possible : 11-15 DV (taille TG), 16-30 DV (taille Gig)  
Ajustement de niveau : —

## Combat

La gelée ocre tente d'envelopper sa proie pour la broyer.

**Acide (Ext).** L'acide sécrété par la gelée ocre n'attaque que la chair. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts infligés par l'acide.

**Constriction (Ext).** Chaque fois qu'elle remporte un test de lutte, la gelée ocre inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la gelée ocre doit réussir une attaque de coup. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle parvient à assurer sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Division (Ext).** Attaques électriques et coups portés par les armes n'infligent pas le moindre dégât à la gelée ocre. Au contraire, chaque fois qu'elle est prise pour cible par une telle attaque, la vase se divise en deux créatures identiques, qui ont chacune la moitié des points de vie de l'original (en arrondissant à l'entier inférieur). Une gelée ocre n'ayant plus que 10 points de vie ou moins ne peut plus se diviser et meurt si elle tombe à 0 pv.

**Compétence.** La gelée ocre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

## POUDING NOIR

Cette créature ressemble à une énorme tache d'encre noire, qui se déplace en ondulant.

Le pouding noir vit sous terre, où il cherche en permanence de quoi manger.

Il mesure en moyenne 4,50 mètres de large pour une épaisseur de 60 centimètres. Il pèse dans les 9 tonnes.

## Combat

Le pouding noir attaque en se saisissant de sa proie et en la serrant.

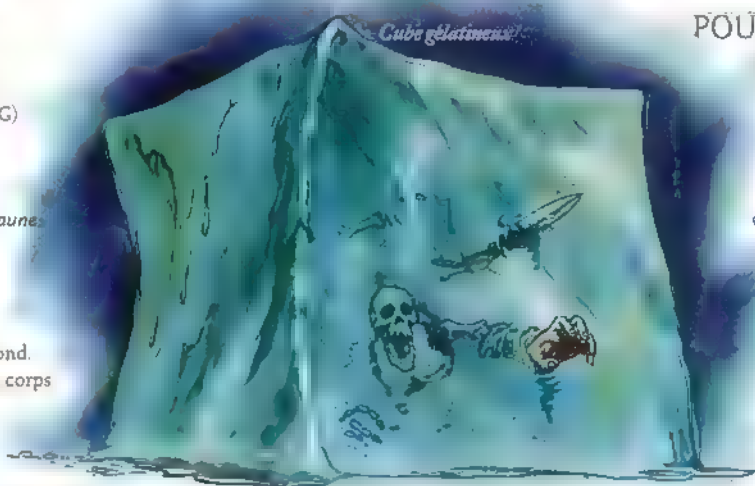
**Acide (Ext).** L'acide sécrété par le pouding noir dissout rapidement la chair et le métal, mais n'affecte pas la pierre. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts dus à l'acide. Armure et vêtements sont dissous et deviennent inutiles immédiatement, sauf s'ils réussissent un

### Pouding noir ancien

Vase de taille Gig

Dés de vie : 20d10+180 (290 pv)  
Initiative : -5  
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m  
Classe d'armure : 1 (-4 taille, -5 Dex), contact 1, pris au dépourvu 1  
Attaque de base/lutte : +15/+35  
Attaque : coup (+12 corps à corps, 3d6+12 plus 3d6 acide)  
Attaque à outrance : coup (+19 corps à corps, 3d6+12 plus 3d6 acide)  
Espace occupé/allonge : 6 m/6 m  
Attaques spéciales : acide, constriction (2d8+12 plus 2d6 acide), étreinte  
Particularités : division, vase, vision aveugle (18 m)  
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +15, Vol +1  
Caractéristiques : For 26, Dex 1, Con 28, Int —, Sag 1, Cha 1  
Compétences : Escalade +16  
Dons : —  
Environnement : souterrains  
Organisation sociale : solitaire  
Facteur de puissance : 12  
Trésor : aucun  
Alignement : toujours neutre

Cube gélatineux



jet de Réflexes (DD 21). Toute arme en bois ou en métal frappant le pouding noir est dissoute si elle ne réussit pas un jet de Réflexes (DD 21). Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

De plus, l'acide inflige, chaque round, 21 points de dégâts aux objets métalliques ou en bois avec lesquels il est en contact. Toutefois, la vase doit rester en contact avec l'objet pendant 1 round entier pour infliger ces dégâts.

**Constriction (Ext).** Chaque fois qu'il remporte un test de lutte, le pouding noir inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide. Les vêtements et l'armure de la victime subissent un malus de -4 aux jets de Réflexes contre l'acide.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le pouding noir doit réussir une attaque de coup. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Division (Ext).** Les armes tranchantes et perforantes n'infligent aucun dégât au pouding noir. Au contraire, à chaque coup porté, le pouding se divise en deux créatures identiques ayant chacune la moitié des points de vie de l'original (en arrondissant à l'entier inférieur). Un pouding noir n'ayant plus que 10 points de vie ou moins ne peut plus se diviser et meurt s'il tombe à 0 pv.

## POUDING NOIR ANCIEN

Les plus vieux poudings noirs sont de vastes mares d'encre.

### Combat

Le DD de sauvegarde de l'attaque acide (DD 29) d'un pouding noir ancien est ajusté selon ses dés de vie supplémentaires et sa valeur de Constitution.

## VASE GRISE

Vase de taille M

Dés de vie : 3d10+15 (31 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)

Classe d'armure : 5 (-5 Dex), contact 5, pris au dépourvu 5

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 acide)

Attaque à outrance : coup (+3 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 acide)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : acide, constriction (1d6+1 plus 1d6 acide), étreinte

Particularités : immunité contre le feu et le froid, transpa-

rence, vase, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf -4, Vig +6, Vol -4

Caractéristiques : For 12, Dex 1,

Con 21, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : marécages froids

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4-6 DV

(taille M), 7-9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce qui semblait n'être qu'une flaque d'eau est en réalité une horreur visqueuse qui se déplace et coule comme un protozoaire géant.

Ce monstre a l'air d'une inoffensive flaque d'eau, d'une pierre humide ou d'une zone de sable mouillé, du moins jusqu'à ce qu'il décide d'attaquer.

La vase grise peut faire jusqu'à 3 mètres de diamètre pour une épaisseur maximale de 15 centimètres. Un spécimen moyen pèse 350 kilos.

### Combat

La vase grise redresse une partie de son corps et se détend tel un cobra pour frapper ses adversaires.

**Acide (Ext).** L'acide sécrété par cette vase dissout rapidement la chair et le métal, mais n'affecte pas la pierre. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts dus à l'acide. Armure et vêtements sont dissous et deviennent inutiles immédiatement, sauf s'ils réussissent un jet de Réflexes (DD 16). Toute arme en bois ou en métal frappant le pouding noir est dissoute si elle ne réussit pas un jet de Réflexes (DD 16). Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

De plus, l'acide inflige, chaque round, 16 points de dégâts aux objets métalliques ou en bois avec lesquels il est en contact. Toutefois, la vase doit rester en contact avec l'objet pendant 1 round entier pour infliger ces dégâts.

**Constriction (Ext).** Chaque fois qu'elle remporte un test de lutte, la vase grise inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide. Les vêtements et l'armure de la victime subissent un malus de -4 aux jets de Réflexes contre l'acide.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la vase grise doit réussir une attaque de coup. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre), sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à assurer sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Transparence (Ext).** La vase grise est difficile à repérer, même quand la luminosité est bonne. Il faut réussir un test de Détection (DD 15) pour la remarquer. Quiconque se heurte à une vase grise qu'il n'a pas vue est automatiquement frappé et sujet aux dégâts d'acide.

## VER DES GLACES

Créature magique (froid) de taille TG

Dés de vie : 14d10+70 (142 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 18 (-2 taille, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +14/+30

Attaque : morsure (+21 corps à corps, 2d8+12 et 1d8 de froid)

Attaque à outrance : morsure (+21 corps à corps, 2d8+12 et 1d8 de froid)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : froid, souffle, stridulation

Particularités : immunité contre le froid, spasmes d'agonie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +14, Vol +6

Caractéristiques : For 26, Dex 10, Con 20,

Int 2, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +5, Discrétion +3\*, Perception auditive +5

Dons : Arme de prédilection (morsure),

Arme naturelle supérieure (morsure),

Science de l'initiative, Vigilance,

Volonté de fer

Environnement : plaines

froides

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 15-21 DV (taille TG),

22-42 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre au long corps blanc-bleu possède une paire de terribles mandibules et un étrange organe sur le front qui émet une stridulation redoutable.



Ver des glaces



Gw



Le ver des glaces est la terreur des terres gelées. Il passe son temps à creuser des galeries dans la neige, la glace, et même la terre gelée. Il ne fait surface que pour se nourrir, s'attaquant en priorité aux yacks, ours polaires, morses, phoques, rennes et autres mammouths.

Les sages n'arrivent pas à se mettre d'accord pour décider si le ver des glaces est un cousin du ver pourpre ou du remorhaz. Peut-être ces deux hypothèses sont-elles erronées. Tout ce que l'on sait, c'est que vers des glaces et remorhaz se détestent et que les batailles terribles qu'ils se livrent dévastent parfois des régions entières. Les remorhaz en sortent souvent vainqueurs.

Le ver des glaces ne peut pas creuser à travers la pierre, mais il traverse la glace et la terre gelée. Lorsqu'il creuse dans un matériau solide, il laisse derrière lui un tunnel praticable de 1,50 mètre de diamètre.

Le ver des glaces pond des œufs qui ressemblent à des blocs de glace de forme ovale. Le jeune doit se débrouiller seul dès le moment de l'éclosion ; il atteint la maturité au bout de 3 à 5 ans. Les tribus des régions glacées apprivoisent parfois de jeunes vers des glaces, qu'ils dressent à protéger leur communauté ou qu'ils montent à l'aide de selles magiques protégeant du froid.

Un ver des glaces mesure 12 mètres de long et 1,50 mètre de diamètre. Il pèse environ 4 tonnes.

## COMBAT

Le ver des glaces se cache sous la neige jusqu'à ce que des proies arrivent à proximité. Il ouvre les hostilités en stridulant, puis attaque les créatures étourdiées à l'aide de ses mandibules.

**Froid (Ext).** Le corps du ver des glaces génère un froid intense, qui se traduit par 1d8 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'il réussit une attaque de morsure. Les créatures qui le combattent à mains nues ou à l'aide d'armes naturelles subissent également 1d8 points de dégâts de froid chaque fois qu'elles le frappent.

**Souffle (Sur).** Cône de froid, 9 mètres de long, 1 fois par heure ; dégâts 15d6 de froid, jet de Réflexes DD 22 pour demi-dégâts. Les adversaires figés par les stridulations du ver n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

**Stridulation (Sur).** Le ver des glaces peut émettre un son étrange qui fige celui qui l'entend. C'est un effet de son et mental, de type coercition, qui affecte toutes les créatures (autres que des vers des glaces) comprises dans un rayon de 30 mètres de rayon. Ces dernières doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être étourdies tant que le ver émet ce bruit, même si elles sont attaquées. Elles ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'on les attaque ou si elles sont violemment secouées (action complexe). Lorsqu'une créature a réussi un jet de sauvegarde contre cette attaque (pas nécessairement le premier), elle n'est plus affectée par les stridulations de ce ver des glaces pendant une journée entière. Cet effet est produit au niveau 14 de lanceur de sort. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Spasmes d'agonie (Ext).** Lorsqu'on le tue, le ver se transforme aussitôt en glace et explose. Cette explosion inflige 12d6 points de dégâts de froid et 8d6 points de dégâts perforants à toutes les créatures distantes de 30 mètres ou moins (jet de Réflexes DD 22 pour demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** La couleur du ver des glaces et sa tendance à se cacher sous la neige lui confèrent un bonus racial de +10 aux tests de Discretion dans son environnement naturel.

## VER POURPRE

Créature magique de taille Gig  
Dés de vie : 16d10+112 (200 pv)

Initiative : -2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), creusement 6 m, nage 3 m

Classe d'armure : 19 (-4 taille, -2 Dex, +15 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +16/+40

Attaque : morsure (+25 corps à corps, 2d8+12)

Attaque à outrance : morsure (+25 corps à corps, 2d8+12) et dard (+20 corps à corps, 2d6+6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte, venin

Particularités : perception des vibrations (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +17, Vol +4

Caractéristiques : For 35, Dex 6, Con 25, Int 1, Sag 8, Cha 8

Compétences : Natation +20, Perception auditive +18

Dons : Arme de prédilection (dard), Arme de prédilection (morsure),

Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : pas de pièces, 50 % de biens précieux (pierre et gemmes uniquement), pas d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 16-32 DV (taille Gig), 33-48

DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

*Cette créature ressemble à un gigantesque ver protégé par des plaques de chitine pourpres. Sa gueule garnie de crocs saillants est plus large qu'un humain.*

Ce monstrueux charognard mange toutes les matières organiques qu'il trouve. Il est redouté à juste titre pour la largeur de son gosier, qui lui permet d'avaler ses proies d'un seul coup. Des groupes entiers d'aventuriers ont disparu dans l'estomac de ce monstre, l'un après l'autre.

À l'âge adulte, le ver pourpre mesure 24 mètres de long pour un diamètre de 1,50 mètre et un poids avoisinant les 20 tonnes. L'extrémité de sa queue s'orne d'un dard venimeux.

Il avale de grandes quantités de pierre et de terre en forant ses galeries sous le sol, avec pour conséquence que son estomac renferme parfois des gemmes ou d'autres objets ayant résisté à ses sucs gastriques. Dans les régions riches en

minerais précieux, ses déjections peuvent être de véritables filons.

Ver pourpre

## COMBAT

En cas de combat, le ver pourpre a tendance à se lover, auquel cas il occupe une zone circulaire de près de 6 mètres de diamètre. Cela fait, il pique et mord quiconque approche de lui.

**Engloutissement (Ext).** Le ver pourpre peut avaler un adversaire de taille C ou moins qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+12 points de dégâts contondants, plus 8 points d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du ver (CA 17) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du ver pourpre se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du ver pourpre peut contenir 2 créatures de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P, 128 de taille TP ou 512 de taille Min ou inférieure.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le ver pourpre doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre)

sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut tenter d'engloutir sa victime.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 25); effet initial: affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire: affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Le ver pourpre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## WIVERNE

Dragon de taille C

Dés de vie : 7d12+14 (59 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (médiocre)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +7/+15

Attaque : dard (+10 corps à corps, 1d6+4 plus venin); griffes (+10 corps à corps, 2d6+4); ou morsure (+10 corps à corps, 2d8+4)

Attaque à outrance : dard (+10 corps à corps, 1d6+4 plus venin), morsure (+8 corps à corps, 2d8+4), 2 ailes (+8 corps à corps, 1d8+2) et 2 griffes (+8 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte, venin

Particularités : immunité contre le sommeil et la paralysie, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +16, Discrétion +7, Perception auditive +13

Dons : Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (venin), Attaques multiples (S), Vigilance

Environnement : collines chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 8-10 DV (taille TG),

11-21 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Ce lézard à deux pattes est plus grand qu'un ogre. Il dispose d'une longue queue qui s'achève par une masse de cartilage de laquelle jaillit un dard, qu'il tient dressé comme celui d'un scorpion. Il possède des ailes membraneuses et une gueule garnie de longs crocs acérés.

Cette lointaine cousine du dragon véritable est un grand reptile volant à la queue pourvue d'un dard venimeux.

La wiverne ne dégage pas d'odeur, mais son repaire garde parfois les traces d'une ruerie récente.

Longue de près de 4,50 mètres, la wiverne a le corps gris à brun sombre. La moitié de sa longueur est constituée de sa queue. Son envergure est d'environ 6 mètres.

Elle parle le draconien, mais elle se contente d'émettre un sifflement

particulièrement audible ou un grognement issu du fond de la gorge, à la manière de l'alligator mâle.

## COMBAT

La bête de la wiverne n'a d'égale que son agressivité : elle attaque systématiquement toute créature qui a l'air moins puissante qu'elle. Pour ce faire, elle fond sur sa proie, qu'elle tente de capurer entre ses griffes pour l'emporter dans les airs et la piquer jusqu'à ce que mort s'ensuive.

La wiverne ne peut combattre à l'aide de ses griffes que lorsqu'elle effectue une attaque en vol.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la wiverne doit roucher à l'aide de ses griffes. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à assurer sa prise et commence à piquer sa victime.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 17); effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** La wiverne bénéficie d'un bonus racial de +3 aux tests de Détection.

## WORG

Créature magique de taille M

Dés de vie : 4d10+8 (30 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde :

Réf +6, Vig +6, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +4, Perception auditive +6, Survie +2\*

Dons : Pistage, Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (6-11)

Facteur de puissance : 2

Trésor : 1/10<sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 5-6 DV (taille M), 7-12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +1 (compagnon d'armes)

Cette créature ressemble à un loup noir, mais une indubitable lueur d'intelligence et de malice brille dans ses yeux.

Le worg est un loup sinistre qui a acquis une certaine intelligence et une nature malfaisante qui l'incitent à s'associer aux autres créatures maléfiques. Il s'entend particulièrement bien avec les gobelins, pour qui il accepte de servir de monture ou de garde.



Wiverne





Il chasse généralement en meute, attaquant de préférence les herbivores de grande taille. Il s'en prend surtout aux animaux jeunes, vieux ou malades, mais n'hésite pas à traquer les humanoïdes quand le gibier se fait rare. Il peut les pister des heures ou des jours durant sans se manifester, attendant le moment propice pour attaquer (le plus souvent, peu avant l'aube, à condition que le terrain lui convienne).

Un worg typique a une fourrure noire ou grise. Il fait généralement 1,50 mètre de long, pour 90 centimètres au garrot. Il pèse 150 kilos.

Plus intelligents que leurs cousins, les worgs parlent leur propre langue. Quelques-uns parlent aussi le commun et le gobelin.

## COMBAT

Un worg solitaire chasse presque exclusivement les proies plus petites que lui, tandis que les couples attaquent des créatures plus imposantes. Dans les deux cas, les worgs frappent le plus rapidement possible et se replient aussitôt, renouvelant la manœuvre jusqu'à épuisement de leur victime. Une meute s'en prend généralement aux proies importantes. Chaque worg attaque à tour de rôle, fatiguant l'adversaire jusqu'à l'assaut final. Si les worgs sont impatients ou beaucoup plus nombreux que leurs ennemis, il leur arrive de se jeter sur eux en masse pour en finir au plus vite.

**Croc-en-jambe (Ext).** Un worg parvenant à mordre une proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part : elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au worg.

**Compétences.** Le worg bénéficie d'un bonus racial de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, d'un bonus

racial de +2 aux tests de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

## XIII

### Extérieur (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +7 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : épée courte (+7 corps à corps, 1d6+2/19-20) ; ou griffes (+7 corps à corps, 1d4+2) ; ou arc long (+8 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : 2 épées courtes (+5 corps à corps, 1d6+2/19-20) et 2 griffes (+5 corps à corps, 1d4+1) ; ou 4 griffes (+5 corps à corps, 1d4+2, 1d4+1) ; ou 2 arcs longs (+4 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte, implantation, paralysie

Particularités : passage entre les plans, résistance à la magie (21), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 15, Dex 16, Con 15, Int 12, Sag 12, Cha 11

Compétences : Acrobaties +11, Déplacement silencieux +11, Détection +9,

Diplomatie +2, Équilibre +13, Escalade +10, Évasion +11, Intimidation +8,

Maîtrise des cordes +13 (+5 pour ligoter), Perception auditive +9,

Psychologie +8

Dons : Attaques multiples (S), Combat à plusieurs armes, Science de l'initiative

Environnement : plan Éthéré

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 6-8 DV (taille M),

9-15 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +4

Ce monstre quasi reptilien a quatre bras, des écailles rouge vif et des yeux noirs et pénétrants. Il est un peu moins grand qu'un humain.

Malfaisant à l'extrême, le xill est connu

pour sa brutalité et ses opinions totalitaires. Il est difficile de dire ce qui est le plus fort en lui : l'amour du Mal ou celui de la cruauté.

Selon le groupe dont il est issu, il peut avoir un comportement farouche et barbare, ou au contraire une vie plus civilisée, dans laquelle l'ordre est imposé par la brutalité.

Il mesure entre 1,20 mètre et 1,50 mètre de haut, pour un poids de 50 kilos.

Le xill parle l'inférieur.

## COMBAT

Le xill est capable d'attaquer à l'aide de ses quatre bras sans subir le moindre malus, ce qui en fait un adversaire particulièrement redoutable. Quand il est civilisé, il se bat avec des armes, mais garde toutefois deux bras libres pour pouvoir étreindre.

Le plus souvent, il attend le passage de ses proies dans le plan Éthéré, puis les attaque par surprise en utilisant son pouvoir de passage entre les plans. Il utilise pleinement sa compétence Acrobaties au combat. Quand plusieurs xills attaquent ensemble, un ou deux ciblent les ennemis les plus puissants puis se mettent en position défensive grâce à cette compétence, tandis que les autres manœuvrent de manière à prendre l'avantage.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le xill doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test de lutte opposé pour chaque attaque de griffes réussie. S'il remporte le test de lutte et parvient à maintenir sa prise au round suivant, il mord alors automatiquement sa victime. La morsure n'inflige aucun dégât, mais injecte un venin paralysant.

**Implantation (Ext).** Le xill pond ses œufs dans le corps des créatures qu'il a paralysées. Les jeunes émergent 90 jours plus tard, après avoir dévoré l'hôte de l'intérieur. Guérison des maladies détruit l'œuf, tout comme un test de Premiers secours réussi (DD 25). En cas d'échec au test de Premiers secours, il est possible de recommencer, mais chaque tentative (couronnée de succès ou non) inflige 1d4 points de dégâts au blessé.

**Paralysie (Ext).** Toute créature mordue par un xill doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour ne pas être paralysée pendant 1d4 heures. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Passage entre les plans (Sur).** Le xill aime passer d'un plan à l'autre pour surprendre ses proies en apparaissant brusquement à côté d'elles. Une action de mouvement lui suffit pour faire la traversée du plan Éthéré au plan Matériel, mais il a besoin de 2 rounds complets pour repartir dans l'autre sens. Pendant ce temps, il reste immobile et disparaît lentement, ce qui le rend de plus en plus difficile à toucher : ses adversaires ont 20 % de chances de le rater lors du premier round, et 50 % de chances durant le second. Il peut passer d'un plan à un autre avec une créature consentante ou sans défense.



## PERSONNAGES XILLS

Un groupe de xills civilisés est souvent dirigé par un prêtre, lequel a accès à deux des domaines suivants : Force, Loi, Mal, Voyage.

## XORN

Cette créature bizarre aussi large que haute est constituée d'une matière ayant la consistance de la pierre. Une grande gueule s'ouvre au sommet de son corps, entourée de trois longs bras s'achevant par des griffes acérées. Entre les bras sont placés trois yeux protégés par des paupières de pierre, grâce auxquels il voit dans toutes les directions à la fois. Trois pattes courtaudes lui permettent de se tenir debout.

Le xorn est un charognard originaire du plan élémentaire de la Terre.

Un petit xorn fait 90 centimètres de haut et de large, pour un poids de 60 kilos. Un xorn moyen mesure 1,50 mètre de haut et de large et pèse 300 kilos. Enfin, un grand xorn fait près de 2,40 mètres de haut et de large, pour un poids avoisinant les 4,5 tonnes.

Le xorn parle le terreux et le commun.

## COMBAT

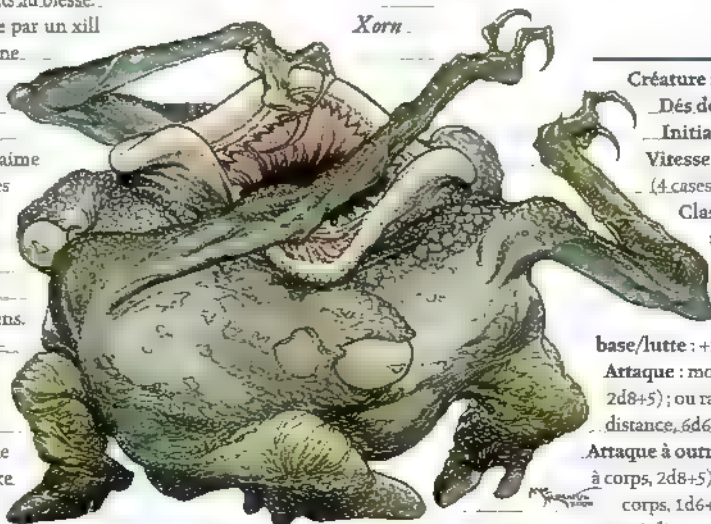
Le xorn n'attaque les êtres vivants que pour se protéger ou défendre ce qui lui appartient, car il est incapable de manger de la

viande. Il ne s'intéresse pas aux créatures du plan Matériel, exception faite de celles qui transportent une quantité conséquente de métaux ou minéraux précieux, substances dont il se nourrit et qu'il sent à 6 mètres de distance. Il peut se montrer particulièrement agressif quand il a faim, surtout dans le plan Matériel (où il éprouve davantage de difficultés à se nourrir que dans son plan d'origine).

Sa tactique favorite consiste à attendre juste sous le sol qu'une créature passe au-dessus de lui, puis jaillir. Lorsqu'ils sont plusieurs, les xorns envoient souvent l'un des leurs négocier tandis que les autres se positionnent de manière à déclencher une attaque surprise.

**Creusement (Ext).** Le xorn se déplace dans la pierre, la terre, le sable et tous les types de sol (exception faite du métal) avec autant d'aisance qu'un poisson dans l'eau. Il traverse ces matières sans générer d'ondes de choc ni laisser de galeries derrière lui. Si le sort glissement de terrain est lancé à l'endroit où le xorn se trouve, celui-ci a droit à un jet de Vigueur (DD 15). S'il le rate, il est repoussé en arrière de 9 mètres et se retrouve étourdi pendant 1 round.

**Vision à 360° (Ext).** La disposition de ses trois yeux lui permet de voir dans toutes les directions à la fois, ce qui se traduit par un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille. Il est impossible de le prendre en tenaille.



## YRTHAK

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 12d10+36 (102 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m

(4 cases), vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 18 (-2

taille, +2 Dex, +8 naturelle),

contact 10, pris au

dépourvu 16

Attaque de

base/lutte : +12/+25

Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d8+5) ; ou rayon sonique (+12 contact à distance, 6d6)

Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d8+5) et 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+2) ; ou rayon sonique (+12 contact à distance, 6d6)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m



	Petit xorn	Xorn de taille moyenne	Grand xorn
	Extérieur (extraplanaire, Terre)	Extérieur (extraplanaire, Terre)	Extérieur (extraplanaire, Terre)
	de taille P	de taille M	de taille G
Dés de vie :	3d8+9 (22 pv)	7d8+17 (48 pv)	15d8+63 (130 pv)
Initiative :	+0	+0	+0
Vitesse de déplacement :	■ m (4 cases), creusement 6 m	6 m (4 cases), creusement 6 m	6 m (4 cases), creusement 6 m
Classe d'armure :	23 (+1 taille, +12 naturelle)	24 (+14 naturelle)	25 (-1 taille, +16 naturelle)
	contact 11, pris au dépourvu 23	contact 10, pris au dépourvu 24	contact 9, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte :	+3/+1	+7/+11	+15/+26
Attaque :	morsure (+6 corps à corps, 2d8+2)	morsure (+10 corps à corps, 4d6+3)	morsure (+21 corps à corps, 4d8+7)
Attaque à outrance :	morsure (+6 corps à corps, 2d8+2) et 3 griffes (+4 corps à corps, 1d3+1)	morsure (+10 corps à corps, 4d6+3) et 3 griffes (+8 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+21 corps à corps, 4d8+7) et 3 griffes (+19 corps à corps, 1d6+3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	creusement, immunités contre le feu et le froid, perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (5/contondant), résistance à l'électricité (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)	creusement, immunités contre le feu et le froid, perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (5/contondant), résistance à l'électricité (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)	creusement, immunités contre le feu et le froid, perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (5/contondant), résistance à l'électricité (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +5, Vol +3	Réf +5, Vig +7, Vol +5	Réf +9, Vig +13, Vol +9
Caractéristiques :	For 15, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha III	For 17, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10	For 25, Dex 10, Con 19, Int 10, Sag 11, Cha 10
Compétences :	Connaissances (exploration souterraine) +6, Déplacement silencieux +3, Détection +8, Discrétion +10, Fouille +6, Intimidation +3, Perception auditive +6, Survie +6 (+8 pour suivre une piste ou sous terre)	Connaissances (exploration souterraine) +10, Déplacement silencieux +10, Détection +10, Discrétion +10, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +10, Survie +10 (+12 pour suivre une piste ou sous terre)	Connaissances (exploration souterraine) +18, Déplacement silencieux +18, Détection +22, Discrétion +14, Fouille +22, Intimidation +18, Perception auditive +18, Survie +18 (+20 pour suivre une piste ou sous terre)
Dons :	Attaques multiples, Robustesse	Attaque en puissance, Attaques multiples Enchaînement (S), Robustesse	Attaque en puissance, Attaques multiples, Coup fabuleux, Enchaînement (S), Robustesse, Science de la bousculade, Succession d'en- chaînements
Environnement :	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre
Organisation sociale :	solitaire, paire ou groupe (3-5)	solitaire, paire ou groupe (3-5)	solitaire, paire ou groupe (6-11)
Facteur de puissance :	3	6	8
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	4-6 DV (taille P)	8-14 DV (taille M)	16-21 DV (taille G), 22-45 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

**Attaques spéciales :** explosion, rayon sonique  
**Particularités :** immunités, vision aveugle (36 m), vulnérabilité aux  
attaques soniques  
**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +11, Vol +5  
**Caractéristiques :** For 20, Dex 14, Con 17, Int 7, Sag 13, Cha 11  
**Compétences :** Déplacement silencieux +10, Perception  
auditive +12  
**Dons :** Attaque en vol, Attaques multiples, Capture,  
Endurance, Science de l'initiative  
**Environnement :** montagnes  
tempérées  
**Organisation sociale :** soli-  
taire ou groupe (2-4)  
**Facteur de puissance :** 9  
**Trésor :** aucun  
**Alignement :** souvent neutre  
**Évolution possible :** 13-16 DV (taille  
TC), 17-36 DV (taille Gg)  
**Ajustement de  
niveau :** —

Cette créature ressemble à  
un reptile volant vert-jaune  
dénudée d'yeux. Il dispose d'ailes  
charnues, d'une longue queue  
sinueuse et d'une grande nageoire  
dorsale. De sa tête de crocodile émerge  
une protubérance semblable à une corne.

Lyrthak est un étrange prédateur originaire des régions les plus reculées. Il terrorise les environs à la manière d'un dragon affamé.

Ce reptile est aveugle. Il perçoit les sons et les mouvements grâce à un étrange organe situé sur sa longue langue. Une corne jaillissant au centre de son front peut émettre des rayons sonores extrêmement concentrés. Il est de couleur vert-jaune, les ailes et l'aileron étant plus jaunes, et la tête et l'avant du corps plus verts. Ses dents sont uniformément jaunes.

Il est particulièrement surnois. Omnivore, il montre tout de même une grande préférence pour la viande. Il installe son nid au sommet d'un pic isolé, et il lui arrive de partir plusieurs jours durant en quête de nourriture. On le voit parfois planer à une trentaine de mètres au-dessus du sol, sondant les environs en quête de proies.

Lyrthak fait 6 mètres de long environ, son envergure est de 12 mètres et il pèse dans les 2,5 tonnes.

Malgré son intelligence, il est incapable de parler.

## COMBAT

Lyrthak préfère combattre depuis les airs, en bombardant le sol d'attaques soniques et en capturant ses



Lyrthak

adversaires pour les lâcher à haute altitude (après quoi il se pose pour dévorer ce qu'il en reste).

**Explosion (Sur).** Lyrthak peut également produire une violente explosion en tirant son rayon sur le sol, un gros rocher ou un mur de pierre. Dans ce cas, les fragments de roche projetés en tous sens infligent 2d6 points de dégâts perforants à toutes les créatures distantes de 3 mètres ou moins du point pris pour cible.

Cette attaque compte comme une utilisation normale du rayon sonique ; elle ne peut donc pas intervenir lors du round suivant une autre utilisation du rayon.

**Rayon sonique (Sur).** Tous les 2 rounds, Lyrthak peut générer suffisamment d'énergie sonore pour produire un rayon de 18 mètres de long. Il s'agit d'une attaque de contact à distance infligeant 6d6 points de dégâts à la créature prise pour cible.

**Vision aveugle (Ext).** Lyrthak parvient à repérer toutes les créatures se trouvant jusqu'à 36 mètres de lui. Au-delà de cette distance, on considère qu'il est aveugle. Il est naturellement immunisé contre les regards, l'effet visuel des sorts tels que les illusions et les autres attaques s'appuyant sur la vue.

Un Lyrthak assourdi devient du même coup aveugle ; on considère que toutes ses cibles bénéficient d'un camouflage total contre ses attaques.

**Compétences.** Lyrthak bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception auditive.

## YUAN-TI

Les yuan-tis sont les descendants d'humains dont le sang a été mêlé à celui de serpents. Leur ruse et leur malice sont tout aussi légendaires que leur absence de pitié.

Ils ourdissent sans cesse des plans pour mener à bien leurs néfastes objectifs. Ils sont assez calculateurs et beaux parleurs pour s'allier avec d'autres créatures maléfiques lorsque cela les arrange, mais leurs propres intérêts passent toujours en priorité.

Tous les yuan-tis tiennent plus ou moins du serpent, et cela se retrouve au niveau de leur physique.

Ils parlent une langue qui leur est propre, mais aussi le commun, le draconien et l'abyssal.

## COMBAT

Les yuan-tis sont géniaux, et cela se voit au combat. Ils planifient des pièges élaborés et utilisent au mieux leur environnement, préférant les embuscades à l'affrontement direct. Ils aiment mieux se servir de leurs sorts et de leurs attaques à distance que combattre au corps à corps.

En cas de groupe mixte, les moins puissants yuan-tis attaquent toujours en premier. Cela signifie que les sang-pur s'exposent avant les sang-mêlé, ces derniers venant se battre avant les abominations. Le chef du groupe peut modifier cette stratégie en fonction des pouvoirs spécifiques de ses troupes.

**Transformation (Mag).** Le yuan-ti peut prendre la forme d'un serpent venimeux de taille TP à G (voir la page 282). Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* (niveau 19 de lanceur de sorts), si ce n'est que le yuan-ti ne regagne pas de points de vie et ne peut prendre que la forme d'un serpent venimeux. Il perd alors l'usage de ses armes naturelles (s'il en possède) et gagne celle d'un serpent venimeux. Si le yuan-ti est naturellement doté d'une morsure venimeuse, il utilise son propre venin ou celui du serpent dont il prend l'apparence (en choisissant le plus puissant des deux).

**Détection du poison (Mag).** Tous les yuan-tis ont la faculté psionique *détection du poison* (niveau 6 de lanceur de sorts).

## PERSONNAGES YUAN-TIS

La classe de rôdeur est la classe de prédilection des yuan-tis sang-pur et sang-mêlé. Les abominations préfèrent la classe de prêtre. Les prêtres yuan-tis vénèrent tous Merrshaulk. Ils ont le choix entre deux des domaines suivants : Chaos, Destruction, Flore, Mal.

## LA SOCIÉTÉ DES YUAN-TIS

Les yuan-tis vénèrent assidûment le Mal sous toutes ses formes, tout en montrant une grande estime pour les reptiles. Leur société s'articule autour d'un temple et leurs rituels s'accompagnent souvent de sacrifices sanglants. Ils ont tendance à s'installer dans de vieilles ruines reculées, mais il arrive qu'ils occupent des complexes situés sous des villes humaines. Le plus grand secret plane toujours autour de l'endroit où se trouve leur temple ou leur ville. Leur style architectural fait la part belle aux formes circulaires, rampes et mâts remplaçant les escaliers.

Les abominations dirigent les yuan-tis et sont les maîtres du temple, le grand prêtre étant toujours une abomination à tête humaine. Les sang-pur se chargent des négociations avec le monde extérieur, en se faisant passer pour des humains.

Le dieu principal des yuan-tis se nomme Merrshaulk. C'est lui qui a créé leur race au fil des unions entre humains et reptiles.

## YUAN-TI SANG-PUR

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 Dex, +1 naturelle, +3 armure de cuir)

cloutée de maître, +2 écu de maître), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+4

Attaque : cimeterre de maître (+5 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arc long de maître (+6 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : cimeterre de maître (+5 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arc long de maître (+6 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : détection du poison, résistance à la magie (14), transformation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +1, Vol +4

Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 11, Int 12, Sag 10, Cha 12

Compétences : Connaissances (une au choix) +5, Concentration +7, Déguisement +4\*, Détection +4, Discrétion +3, Perception auditive +4

Dons : Combat en aveugle (S), Esquive, Science de l'initiative, Vigilance (S)

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3-4), bande (2-13 sang-pur, 2-5 sang-mêlé et 2-4 abominations) ou tribu (20-160 sang-pur, 10-80 sang-mêlé et 10-40 abominations)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal (x2)





**Alignement** : généralement chaotique mauvais.

**Évolution possible** : par une classe de personnage

**Ajustement de niveau** : +2

*Cet être ressemble à un humain élancé et aux traits anguleux qui jamais ne cille. Cependant, en y regardant de plus près, il a des yeux de serpent, une langue fourchue, des dents pointues, et des écailles au niveau du cou et des membres...*

Les sang-pur semblent humains de prime abord, leurs traits reptiliens restant généralement discrets.

Ils font la même taille et le même poids que les humains.

## COMBAT

Les sang-pur sont les moins intelligents des yuan-tis, mais ils se vantent tout de même d'être plus malins que les humains. Ils se déguisent souvent en humains et travaillent parmi eux, espionnant pour le compte d'abominations.

**Pouvoirs magiques.** Charme-personne (DD 12), enchevêtrement (DD 12), frayeur (DD 12), hypnose des animaux (DD 13) et ténèbres, à volonté. Niveau 4 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Compétences.** \* Les yuan-tis bénéficient d'un bonus racial de +5 aux tests de Déguisement quand ils tentent de se faire passer pour des humains.

## Personnages yuan-tis sang-pur

Voici les traits raciaux des personnages yuan-tis sang-pur :

- +2 en Dextérité, +2 en Intelligence, +2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un yuan-ti sang-pur est de 9 mètres.
- Vision dans le noir (18 m).
- Dés de vie raciaux. Un yuan-ti sang-pur commence avec quatre niveaux d'humanoïde monstrueux qui lui confèrent 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +4, Vig +1 et Vol +4.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un yuan-ti sang-pur lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 7 ■ (2+ modificateur d'Int). Ses compétences de classe sont Concentration, Connaissances (une au choix), Déguisement, Détection, \*Discrétion et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un yuan-ti sang-pur lui confèrent deux dons. Il gagne Combat en aveugle et Vigilance en qualité de dons supplémentaires.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Pouvoirs magiques.
- Particularités (voir ci-dessus). Détection du poison, résistance à la magie égale aux niveaux de classe + 14, transformation.
- Langues. D'office : yuan-ti et commun. Supplémentaires : abyssal, draconien.
- Classe de prédilection. Rôdeur.
- Ajustement de niveau. +2.

## YUAN-TI SANG-MÊLÉ

**Humanoïde monstrueux de taille M**

**Dés de vie** : 7d8+7 (38 pv)

**Initiative** : +5

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**classe d'armure** : 20 (+1 Dex, +4 naturelle, +3 armure de cuir cloutée de maître, +2 écu de maître), contact 11, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte** : +7/+9

**Attaque** : cimeterre de maître (+10 corps à corps, 1d6+2/18-20); ou arc long composite de maître [limite de bonus de Force +2] (+9/+4 distance, 1d8+2/x3)

**Attaque à outrance** : cimeterre de maître (+10/+5 corps à corps, 1d6+2/18-20) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+1 plus venin); ou arc long composite de maître [limite de bonus de Force +2] (+9/+4 distance, 1d8+2/x3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : pouvoirs magiques, production d'acide, venin

**Particularités** : détection du poison, mimétisme, odorat, résistance à la magie (16), transformation, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +3, Vol +9

**Caractéristiques** : For 15, Dex 13, Con 13, Int 18, Sag 18, Cha 16

**Compétences** : Artisanat ou Connaissances (deux au choix) +14,

Concentration +11, Détection +16, Discrétion +10\*, Perception auditive +16

**Dons** : Combat en aveugle (S), Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Vigilance (S)

**Environnement** : forêts chaudes

**Organisation sociale** : solitaire, couple, groupe (3-4), bande (2-13 sang-pur, 2-5 sang-mêlé et 2-4 abominations) ou tribu (20-160 sang-pur, 10-80 sang-mêlé et 10-40 abominations)

**Facteur de puissance** : 5

**Trésor** : normal (x2)

**Alignement** : généralement chaotique mauvais

**Évolution possible** : par une classe de personnage

**Ajustement de niveau** : +5

*Cet être ressemble à un humain élancé et aux traits anguleux qui jamais ne cille. Sa peau est recouverte d'écailles luisantes, et sa tête de serpent affiche de longs crocs et une langue fourchue.*

À l'instar des sang-pur, les sang-mêlé semblent humains, mais ils ont toujours des traits reptiliens visibles du premier coup d'œil. Leurs plus fréquentes particularités physiques sont représentatives des différentes espèces de serpents venimeux : face dorsale du cobra, motif en forme de diamant sur les écailles, etc. Généralement, on retrouve un même trait au sein d'une troupe, qui dénote alors le statut de celle-ci au sein de la tribu. Un sang-mêlé a les mêmes taille et poids qu'un humain.

## Combat

En général, ces yuan-tis s'écartent de la mêlée pendant que les sang-pur s'y jettent, utilisant leur pouvoir de mimétisme pour se dissimuler et frapper leurs ennemis à l'aide de leurs pouvoirs magiques. Si tous les sang-pur sont abattus, les sang-mêlé prennent leur place.

**Production d'acide (Mag).** Un sang-mêlé a la faculté psionique de sécréter de l'acide par les pores de sa peau, ce qui inflige 3d6 points de dégâts d'acide à la prochaine créature qu'il touche, y compris s'il la mord. Si le yuan-ti assure prise ou immobilise son adversaire alors qu'il use de ce pouvoir magique, il lui inflige 5d6 points de dégâts d'acide. L'acide devient inoffensif dès qu'il quitte son corps ■ le yuan-ti est immunisé contre ses effets.

**Pouvoirs magiques.** Enchevêtrement (DD 15), frayeur (DD 14) et hypnose des animaux (DD 14), 3 fois/jour; neutralisation du poison (DD 17), suggestion (DD 16) et ténèbres profondes, 1 fois/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 14); effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Mimétisme (Mag).** Le sang-mêlé peut user de cette faculté psionique pour modifier la couleur de sa peau et de son équipement, et ainsi ■ fondre dans l'environnement, ce qui lui confère un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion.

**Compétences.** \* Les sang-mêlé qui utilisent leur pouvoir de mimétisme bénéficient d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion.

## Autres sang-mêlé

Le profit livré ci-dessus s'applique à la majorité des yuan-tis sang-mêlé (tête et écailles de serpent). Cependant, la malédiction qui frappe cette race donne parfois naissance à d'autres types de sang-mêlé. Pour générer une telle créature, reportez-vous à la table qui suit :

1d100	Effet
01-40	Comme ci-dessus.
41-60	Tête humaine et serpents au lieu des bras (2 attaques de morsure au lieu d'une, dégâts 1d4+2 plus venin).
61-80	Queue de serpent en plus de jambes humaines (vitesse de déplacement de 9 m, nage 4,50 m, constriction contre les adversaires de taille M ou inférieure pour 1d4+3 points de dégâts).
81-00	Queue de serpent au lieu de jambes humaines (vitesse de déplacement de ■ m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m, constriction contre les adversaires de taille M ou inférieure pour 1d6+3 points de dégâts).

**Constriction (Ext).** Un sang-mêlé doté d'une queue de serpent inflige des dégâts supplémentaires (1d4+3 s'il a des jambes, ou 1d6+3 s'il n'en a pas) chaque fois qu'il remporte un test de lutte contre un adversaire dont la taille lui permet d'user de constriction.

## ABOMINATION YUAN-TI

**Humanoïde monstrueux de taille G**

**Dés de vie :** 9d8+27 (67 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 11 m (6 cases), escalade 11 m, nage 6 m

**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle, +2 éc en acier),

contact 10, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +9/+17

**Attaque :** cimeterre de maître (+13 corps à corps, 1d8+4/18-20); ou arc long composite de maître [limite de bonus de +4 en For] (+10/+5 distance, 2d6+4/x3)

**Attaque à outrance :** cimeterre de maître (+13/+8 corps à corps, 1d8+4/18-20) et morsure (+7 corps à corps, 2d6+3 plus venin); ou arc long composite de maître [limite de bonus de +4 en For] (+10/+5 distance, 2d6+4/x3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** constriction (1d6+6), étreinte, phobie, pouvoirs magiques, production d'acide, venin

**Particularités :** mimétisme, odorat, résistance à la magie (18), transformation, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +6, Vol +11

**Caractéristiques :** For 19, Dex 13, Con 17, Int 20, Sag 20, Cha 18

**Compétences :** Artisanat ou Connaissances (deux au choix) +17, Concentration +15, Déplacement silencieux +12, Détection +19, Discrétion +8\*, Perception auditive +19

**Dons :** Combat en aveugle (S), Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance (S)

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** solitaire, couple, groupe (3-4), bande (2-13 sang-pur, 2-5 sang-mêlé et 2-4 abominations) ou tribu (20-160 sang-pur, 10-80 sang-mêlé et 10-40 abominations)

**Facteur de puissance :** 7

**Trésor :** normal (x2)

**Alignement :** généralement chaotique mauvais

**Évolution possible :** par une classe de personnage

**Ajustement de niveau :** +7

Cette créature ressemble à un grand serpent, mais ses yeux trahissent une intelligence maléfique. Il est doté de deux robustes bras humanoïdes.

Les abominations yuan-tis sont de monstrueux serpents aux bras humains. Leurs traits sont représentatifs de toute une variété de serpents venimeux (écailles luisantes, têtes triangulaires, etc.). Généralement, on retrouve un même trait au sein d'une troupe, qui dénote alors le statut de celle-ci au sein de la tribu.

La taille d'une abomination va de 2,40 mètres à 3,60 mètres, pour un poids de 100 à 150 kilos.

## Combat

Les abominations sont les cerveaux de la société yuan-tis, restant en arrière lorsque les leurs se battent. Pendant que ces sous-fifres combattent, les abominations œuvrent avec la plus grande des disciplines, identifiant les adversaires les plus dangereux et leurs pouvoirs les plus inquiétants avant de tenter de les neutraliser de leurs sorts et pouvoirs magiques.

**Constriction (Ext).** L'abomination inflige 1d6+6 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte contre son adversaire.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, une abomination doit réussir une attaque de morsure contre une cible de taille G ou inférieure. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise ■ peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Phobie (Mag).** L'abomination peut générer un effet coercitif affectant une créature distante de 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 22) pour ne pas souffrir d'une violente phobie vis-à-vis des serpents pendant 10 minutes. Si cela se produit, elle ne peut pas s'approcher à ■ mètres ou moins d'un serpent ou d'un yuan-ti, mort ou vif. Si elle se trouve trop près quand le pouvoir commence à faire effet, elle s'éloigne aussitôt. Si elle ne peut fuir ou ■ elle est attaquée par un yuan-ti (ou un serpent), elle ressent un profond dégoût qui se traduit par un malus de -4 en Dextérité jusqu'à la fin de l'effet ou jusqu'à ce qu'elle soit à plus de 6 mètres de tous les serpents et yuan-tis présents. Ces détails exceptés, ce pouvoir est semblable au sort aversion. Niveau 16 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Pouvoirs magiques.** Enchevêtrement (DD 16) et hypnose des animaux (DD 15), à volonté; neutralisation du poison (DD 18), suggestion (DD 17) et ténèbres profondes, 3 fois/jour; métamorphose funeste (DD 19, forme de serpent uniquement) et terreur (DD 18), 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Production d'acide (Mag).** Une abomination a la faculté psionique de sécréter de l'acide par les pores de ■ peau, ce qui inflige 3d6 points de dégâts d'acide à la prochaine créature qu'elle touche, y compris si elle la mord. Si elle assure sa prise ou immobilise son adversaire alors qu'elle use de ce pouvoir magique, elle lui inflige 5d6 points de dégâts d'acide. L'acide devient inoffensif dès qu'il quitte son corps et l'abomination est immunisée contre ses effets.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 17); effet initial et secondaire: affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Mimétisme (Mag).** L'abomination peut user de cette faculté psionique pour modifier la couleur de sa peau et de son équipement, et ainsi se fondre dans l'environnement, ce qui lui confère un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion.

**Compétences.** Une abomination peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même si elle est pressée ou menacée.

Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation

visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

\* Enfin, les abominations qui utilisent leur pouvoir de mimétisme bénéficient d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion.



## ZOMBI

Le zombi est un cadavre animé par magie noire. Incapable de penser par lui-même, il erre sans autre but qu'obéir aux ordres de son maître, sans montrer la moindre crainte ni la moindre hésitation.

Ce mort-vivant est tout sauf plaisant à regarder. Tiré de sa tombe alors qu'il était dans un état de décomposition plus ou moins avancé, il porte les



	Zombi kobold	Zombi homme du peuple humain	Zombi troglodyte
	Mort-vivant de taille P	Mort-vivant de taille M	Mort-vivant de taille M
Dés de vie :	2d12+3 (16 pv)	2d12+3 (16 pv)	4d12+3 (29 pv)
Initiative :	+0	-1	-2
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)
Classe d'armure :	13 (+1 taille, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13	11 (-1 Dex, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11	16 (-2 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+1/-4	+1/+2	+2/+3
Attaque :	lance (+1 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou coup (+1 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d6/19-20) ou javeline (0 distance, 1d6+1)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1)	massue (+3 corps à corps, 1d10+1) ; ou morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; ou coup (+3 corps à corps, 1d6+1)
Attaque à outrance :	lance (+0 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou coup (+0 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d6/19-20)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1)	massue (+3 corps à corps, 1d10+1) ; ou morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; ou coup (+3 corps à corps, 1d6+1) ; ou javeline (+0 distance, 1d6+1)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +0, Vol +3	Réf -, Vig +0, Vol +3	Réf -1, Vig +1, Vol +4
Caractéristiques :	For 8, Dex 11, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 12, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 12, Dex 7, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Compétences :	—	—	—
Dons :	Robustesse	Robustesse	Robustesse
Environnement :	forêts tempérées	quelconque	souterrains
Organisation sociale :	quelconque	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	1/2	1/2	1
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

haillons restant des vêtements dans lesquels il a été enterré. Une puissante odeur de mort flotte autour de lui.

En raison de son absence d'intelligence, il ne peut obéir qu'aux instructions simplistes, comme par exemple « Tue quiconque pénètre dans cette pièce ».

## CRÉATION D'UN ZOMBI

L'archétype acquis « zombi » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (appelée ci-après la « créature de base »), pour peu qu'elle soit dotée d'un squelette et qu'il ne s'agisse pas d'un mort-vivant.

**Taille et type.** Le type de la créature devient mort-vivant. Il conserve tout sous-type qu'il possède déjà, sauf si celui-ci relève d'un alignement (Bien, par exemple) ou d'une espèce (comme goblinoloïde ou reptilien). Il n'acquiert pas le sous-type altéré. Sauf indication contraire, il conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base.

**Dés de vie.** Débarrassez-vous des dés de vie issus de niveaux de classe (mais gardez 1 DV minimum), doublez ceux qui restent et transformez-les en d12. Si la créature de base a plus de 10 dés de vie (sans compter ceux qui découlent de l'expérience), le sort *animation des morts* ne permet pas d'en faire un zombi.

**Vitesse de déplacement.** Si la créature de base vole, sa manœuvrabilité tombe à déplorable.

**Classe d'armure.** Le bonus d'armure naturelle augmente selon la taille du zombi.

Très petite ou inférieure	+0
Petite	+1
Moyenne	+2
Grande	+3
Très grande	+4
Gigantesque	+7
Colossale	+11

**Attaque de base.** Un zombi a un bonus de base à l'attaque égal à la moitié de ses dés de vie.

**Attaques.** Un zombi conserve les armes naturelles, attaques à l'aide d'armes et formations martiales de la créature de base. Il acquiert également une attaque de coup.

**Dégâts.** Les armes (naturelles ou non) infligent des dégâts normaux. Une attaque de coup inflige des dégâts selon la taille du zombi. (Si la créature de base disposait déjà d'une attaque de coup, utilisez les dégâts de celles du zombi s'ils sont plus élevés uniquement.)

Infime	1	Grande	1d8
Minuscule	1d2	Très grande	2d6
Très petite	1d3	Gigantesque	2d8
Petite	1d4	Colossale	4d6
Moyenne	1d6		

**Attaques spéciales.** Un zombi ne conserve aucune des attaques spéciales de la créature de base.

**Particularités.** Un zombi perd la plupart des particularités de la créature de base. Il conserve les particularités extraordinaires relevant d'attaques au corps à corps ou à distance. En outre, il gagne la suivante :

**Limité à une seule action (Ext).** Les zombis ont de mauvais réflexes et ne peuvent exécuter qu'une action de mouvement ou d'attaque par round. Il a donc le choix entre attaquer et se déplacer, et ne peut faire les deux que s'il charge.

**Jets de sauvegarde.** Bonus de base aux sauvegarde : Réf +1/3 DV, Vig +1/3 DV et Vol 1/2 DV +2.

**Caractéristiques.** La Force d'un zombi augmente de +2, sa Dextérité baisse de -2, il n'a pas de valeurs de Constitution et d'Intelligence, sa Sagesse passe à 10 et son Charisme tombe à 1.

**Compétences.** Un zombi n'a pas de compétences.

**Dons.** Un zombi perd tous les dons de la créature de base et acquiert Robustesse.

**Environnement.** Quelconque et souterrains.

**Organisation sociale.** Quelconque.

**Facteur de puissance.** Selon les dés de vie, comme suit.

	<b>Zombi gobeleurs</b>	<b>Zombi ogre</b>	<b>Zombi minotaure</b>
	Mort-vivant de taille M	Mort-vivant de taille G	Mort-vivant de taille G
Dés de vie :	6d12+3 (42 pv)	8d12+3 (55 pv)	12d12+3 (81 pv)
Initiative :	+0	-2	-1
Vitesse de déplacement :	11 m (6 cases ; ne peut pas courir)	12 m (8 cases ; ne peut pas courir)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)
Classe d'armure :	16 (+5 naturelle, +1 rondache en bois), contact 10, pris au dépourvu 16	15 (-1 taille, -2 Dex, +8 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15	16 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+3/+6	+4/+14	+6/+15
Attaque :	morgenstern (+6 corps à corps, 1d8+3) ; ou coup (+6 corps à corps, 1d6+3) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)	massue (+9 corps à corps, 2d8+9) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d8+9) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+6)	grande hache (+10 corps à corps, 3d6+7/x3) ; ou cornes (+10 corps à corps, 1d8+5) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d8+5)
Attaque à outrance :	morgenstern (+6 corps à corps, 1d8+3) ; ou coup (+6 corps à corps, 1d6+3) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)	massue (+9 corps à corps, 2d8+9) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d8+9) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+6)	grande hache (+10 corps à corps, 3d6+7/x3) ; ou cornes (+10 corps à corps, 1d8+5) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d8+5)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +2, Vol +5	Réf +0, Vig +2, Vol +6	Réf +3, Vig +4, Vol +8
Caractéristiques :	For 17, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 23, Dex 6, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 21, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Compétences :	—	—	—
Dons :	Robustesse	Robustesse	Robustesse
Environnement :	montagnes tempérées	collines tempérées	souterrains
Organisation sociale :	quelconque	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	2	3	4
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

	<b>Zombi wiverne</b>	<b>Zombi ombre des roches</b>	<b>Zombi ravageur gris</b>
	Mort-vivant de taille G	Mort-vivant de taille G	Mort-vivant de taille G
Dés de vie :	14d12+3 (94 pv)	16d12+3 (107 pv)	20d12+3 (133 pv)
Initiative :	+0	-2	-1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases ; ne peut pas courir), vol 18 m (médiocre)	6 m (4 cases ; ne peut pas courir), creusement 6 m	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)
Classe d'armure :	20 (-2 taille, +12 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 20	19 (-1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19	16 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+7/+16	+8/+19	+10/+21
Attaque :	coup (+11 corps à corps, 2d6+7) ; ou griffes (+11 corps à corps, 2d6+5)	griffes (+14 corps à corps, 2d4+7) ; ou morsure (-14 corps à corps, 2d8+3)	morsure (+16 corps à corps, 2d6+7) ; ou coup (+16 corps à corps, 1d8+10)
Attaque à outrance :	coup (+11 corps à corps, 2d6+7) ; ou griffes (+11 corps à corps, 2d6+5)	griffes (+14 corps à corps, 2d4+7) ; ou morsure (+14 corps à corps, 2d8+3)	morsure (+16 corps à corps, 2d6+7) ; ou coup (+16 corps à corps, 1d8+10)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +4, Vol +9	Réf +5, Vig +5, Vol +10	Réf +5, Vig +6, Vol +12
Caractéristiques :	For 21, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 25, Dex 11, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 25, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Compétences :	—	—	—
Dons :	Robustesse	Robustesse	Robustesse
Environnement :	collines chaudes	souterrains	marécages tempérés
Organisation sociale :	quelconque	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	4	5	6
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	16-20 DV (taille TG)	18-20 DV (taille G)	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

DV	FP	DV	FP	DV	FP	
1/2	1/8	4	1	12-14	4	Trésor. Aucun.
1	1/4	6	2	16	5	Alignement. Toujours neutre mauvais
2	1/2	8-10	3	18-20	6	Évolution possible. Comme la créature de base, mais doublez les dés de vie (20 maximum), ou — si celle-ci évolue par une classe de personnage.
						Ajustement de niveau. —



# CHAPITRE 2 : ANIMAUX

Ce chapitre dévoile le profil de nombreuses espèces d'animaux. Généralement, ces créatures suivent leur instinct, et sont animées par des besoins simples : se nourrir et se reproduire. Souvent, les animaux, y compris les prédateurs, n'attaquent que si leurs petits ou eux-mêmes sont menacés.

Ils sont incapables de raisonner, mais la compétence Dressage permet de les apprivoiser et de leur apprendre certains tours.

Les herbivores n'utilisent normalement pas leurs armes naturelles pour attaquer. Cela explique qu'elles soient considérées comme des attaques secondaires. Les lignes consacrées aux attaques et aux dégâts s'accompagnent alors d'une note.

**Traits des animaux.** Sauf indication contraire, les animaux possèdent les traits suivants :

- Valeur d'Intelligence de 1 ou 2 (un animal n'a jamais une valeur d'Intelligence égale à 3 ou plus).
- Vision nocturne.
- Alignement. Toujours neutre. Les animaux ne connaissent pas le concept de morale au sens humain du terme.
- Trésor. Aucun. Les animaux n'ont jamais de trésor.

## AIGLE

**Animal de taille P**

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 24 m (moyenne)

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +2 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-4

Attaque : serres (+3 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : 2 serres (+3 corps à corps, 1d4) et bec (-2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 12, Int 2, Sag 14, Cha 11

Compétences : Détection +14, Perception auditive +2

Dons : Attaque en finesse

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 1/2

Évolution possible : 2-3 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Cet oiseau de proie vit dans la plupart des régions, même s'il préfère installer son aire dans les endroits élevés et reculés.

La plupart des aigles mesurent 90 centimètres de long pour une envergure de 2,10 mètres. Le profil proposé peut également s'appliquer aux autres rapaces diurnes de taille équivalente.

## Combat

L'aigle fond sur sa proie et la lacère à l'aide de ses puissantes serres.

**Compétences.** L'aigle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

## ÂNE

**Animal de taille M**

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : morsure (+1 corps à corps, 1d2)

Attaque à outrance : morsure (+1 corps à corps, 1d2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4

**Compétences :** Détection +2, Équilibre +3, Perception auditive +3

**Dons :** Endurance

**Environnement :** déserts tempérés

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 1/6

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

Cet équidé à longues oreilles est résistant et a le pied extrêmement sûr.

**Charge transportable.** Pour un âne, les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 25 kilos, intermédiaire de 25 à 50 kilos et lourde de 50 à 75 kilos. Il peut tirer jusqu'à 375 kilos.

## Combat

Un âne mord uniquement quand il ne peut fuir.

**Compétences.** L'âne bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests d'Équilibre.

## BABOUIN

**Animal de taille M**

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 9 m

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/+2

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 4

Compétences : Détection +5, Escalade +10, Perception auditive +5

Dons : Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou troupe (10-40)

Facteur de puissance : 1/2

Évolution possible : 2-3 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le babouin est un singe puissant et agressif, qui vit communément sur la terre ferme. Bien que préférant les espaces dégagés, il retourne s'abriter dans les arbres à la tombée de la nuit. La plupart des babouins font la taille d'un gros chien. Les mâles mesurent entre 60 centimètres et 1,20 mètre de long. Ils peuvent peser près de 45 kilos.

## Combat

Généralement, les babouins attaquent en groupe.

**Compétences.** Les babouins bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés.

## BELETTE

**Animal de taille JP**

Dés de vie : 1/2d8 (2 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-12

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : fixation

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 5

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +3, Discrétion +11,

Équilibre +10, Escalade +10

Dons : Attaque en finesse

**Environnement :** collines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 1/4

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

Ce petit mammifère est un prédateur agressif, mais il s'en prend rarement aux proies plus grandes que lui. Le profil s'applique également au furet.

## Combat

**Fixation (Ext).** Si la belette réussit à mordre sa proie, elle utilise ses puissantes mâchoires pour s'accrocher à elle et lui inflige automatiquement des dégâts de morsure tant qu'elle reste accrochée. À partir de cet instant, la belette perd son bonus de Dex à la CA, qui passe à 12.

Une belette ainsi fixée peut être frappée à l'aide d'une arme, mais également agrippée. Pour l'ôter, la victime doit réussir à l'immobiliser.

**Compétences.** La belette bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade. Elle utilise son modificateur de Dextérité (et non celui de Force) aux tests d'Escalade, même si elle est pressée ou menacée.

## BISON

**Animal de taille G**

**Dés de vie :** 5d8+15 (37 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 13 (-1 taille, +4 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +3/+13

**Attaque :** cornes (+8 corps à corps, 1d8+9)

**Attaque à outrance :** cornes (+8 corps à corps, 1d8+9)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** charge folle

**Particularités :** odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +7, Vol +1

**Caractéristiques :** For 22, Dex 10, Con 16, Int 2, Sag 11, Cha 4

**Compétences :** Détection +5, Perception auditive +7

**Dons :** Endurance, Vigilance

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou troupeau (6-30)

**Facteur de puissance :** 2

**Évolution possible :** 6-7 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Cet animal vit en troupeau. Il peut se montrer très agressif quand il protège sa progéniture ou durant les périodes de reproduction. Le reste du temps, il préfère la fuite au combat.

Un bison mâle peut mesurer 1,80 mètre au garrot, pour 2,70 mètres à 3,60 mètres de long. Son poids varie entre 900 et 1 200 kilos. Son profil peut être utilisé pour tout le bétail de grande taille.

## Combat

**Charge folle (Ext).** Un troupeau de bisons effrayés s'enfuit au hasard (mais jamais en direction de ce qui lui fait peur). Les animaux restent groupés ■ piétinant tout ce qui se dresse devant eux, pour peu que l'obstacle soit de taille G ou inférieure. Les créatures écrasées de la sorte subissent 1d12 points de dégâts tous les cinq bisons du troupeau. Un jet de Réflexes réussi (DD 18) réduit ce total de moitié.

## BLAIREAU

**Animal de taille P**

**Dés de vie :** 1d8+2 (6 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), creusement 3 m

**Classe d'armure :** 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +0/-5

**Attaque :** griffes (+4 corps à corps, 1d2-1)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+4 corps à corps, 1d2-1) et morsure (-1 corps à corps, 1d3-1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** rage

**Particularités :** odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +4, Vol +1

**Caractéristiques :** For 8, Dex 12, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Détection +3, Évasion +7, Perception auditive +3

**Dons :** Attaque en finesse, Pistage (S)

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (2-5)

**Facteur de puissance :** 1/2

**Évolution possible :** 2 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** —

Le blaireau est un animal trapu ■ velu. Ses pattes avant sont dotées de puissantes griffes lui permettant de creuser des galeries dans le sol.

Un blaireau adulte fait entre 60 et 90 centimètres de long, pour un poids allant de 12,5 à 17,5 kilos.

## Combat

Le blaireau se bat à l'aide de ses griffes et de ses crocs.

**Rage (Ext).** Tout blaireau blessé au combat est pris d'une rage de berserker dès le round suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, ■ celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et en Constitution, mais subit un malus de -2 à la classe d'armure. Il ne peut pas se calmer volontairement.

**Compétences.** Les blaireaux bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Évasion.

## CALMAR

**Animal (aquatique) de taille M**

**Dés de vie :** 3d8 (13 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** nage 18 m (12 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +2/+8°

**Attaque :** tentacules (+4 corps à corps, ■)

**Attaque à outrance :** tentacules (+4 corps à corps, 0) et morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** étreinte

**Particularités :** nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +2

**Caractéristiques :** For 14, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Compétences :** Détection +7, Natation +10,

Perception auditive +7

**Environnement :** milieux aquatiques tempérés

**Organisation sociale :** solitaire ou banc (6-11)

**Facteur de puissance :** 1

**Évolution possible :** 4-6 DV (taille M), 7-11 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Ce mollusque céphalopode est assez agressif, à tel point qu'on le craint plus que le requin dans certaines régions.

## Combat

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le calmar doit réussir une attaque de tentacules. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et mord sa victime automatiquement.

\* Le calmar bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de lutte.

**Nuage d'encre (Ext).** Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, le calmar peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 3 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que le calmar met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

**Propulsion (Ext).** Une fois par round, le calmar peut libérer un violent jet d'eau qui le propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance



parcours 72 mètres). Il se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Compétences.** Le calmar bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## CALMAR GÉANT

Animal (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 12d8+18 (72 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : nage 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 17 (-2 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +9/+29°

Attaque : tentacule (+15 corps à corps, 1d6+8)

Attaque à outrance : 10 tentacules (+15 corps à corps, 1d6+8) et morsure (+10 corps à corps, 2d8+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m (9 m avec tentacules)

Attaques spéciales : étreinte, constriction (1d6+8)

Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 26, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +11, Natation +16,

Perception auditive +10

Dons : Dur à cuire, Endurance, Robustesse (x2), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Évolution possible : 13-18 DV (taille TG), 19-36 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre vorace fait plus de 6 mètres de long, sans compter ses dix tentacules. Il attaque tout ce qui bouge ou presque.

## Combat

L'adversaire d'un calmar peut s'en prendre aux tentacules du monstre via une tentative de destruction, comme s'il s'agissait d'armes. Chaque tentacule a 10 points de vie. Si le calmar a agrippé une cible à l'aide du tentacule attaqué, il se sert d'un autre pour porter une attaque d'opportunité contre l'adversaire, effaçant la tentative de destruction. Le fait de trancher l'un des tentacules inflige 5 points de dégâts à la créature. Si elle en perd cinq, elle prend la fuite. Les membres tranchés repoussent en 1d10+10 jours.

**Constriction (Ext).** Un calmar géant inflige 1d6+8 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ■ pouvoir, le calmar géant doit réussir une attaque de tentacules. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise ■ peut utiliser son pouvoir de constriction.

\* Le calmar géant bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de lutte.

**Nuage d'encre (Ext).** Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, le calmar géant peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 6 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que le calmar met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

**Propulsion (Ext).** Une fois par round, le calmar géant peut libérer un violent jet d'eau qui le propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 96 mètres). Il se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Compétences.** Le calmar géant bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## CÉTACÉ

Certaines espèces de mammifères marins comptent parmi les plus grands animaux connus. Les cétacés les plus petits (comme l'orque) sont de farouches prédateurs, qui ont tendance à s'en prendre à tout ce qu'ils remarquent.

**Vision aveugle (Ext).** Tous les cétacés « voient » en émettant des sons à haute fréquence qui sont inaudibles pour la plupart des autres êtres vivants. Ce sonar leur permet de localiser créatures et objets à 36 mètres à la ronde. Au sein d'une zone de silence, les cétacés doivent se fier à leur acuité visuelle, qui est sensiblement égale à celle d'un humain.

**Retenir son souffle.** Un cétacé peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à huit fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

**Compétences.** Les cétacés bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont distraits ou en danger. Quand ils nagent en ligne droite, ils peuvent recourir à l'action de course.

\* Tous les cétacés bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Ces bonus sont perdus quand ils ne peuvent sur leur vision aveugle.

## Baleine

Animal de taille Gig

Dés de vie : 12d8+78 (132 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : nage 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (-4 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +9/+33

Attaque : queue (+17 corps à corps, 1d8+18)

Attaque à outrance : queue (+17 corps à corps, 1d8+18)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +14, Vol +5

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con 22, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +14°, Natation +20,

Perception auditive +15°

Dons : Dur à cuire, Endurance, Robustesse (x2), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Évolution possible : 13-18 DV (taille Gig), 19-36 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Le profil propose s'applique à toutes les baleines faisant entre 9 et 18 mètres de long, dont la plus connue est la baleine grise.

Malgré sa taille, cette créature qui se nourrit de plancton est étonnamment placide. Si on l'attaque, elle a autant de chances de fuir que de riposter.

## Cachalot

Animal de taille Gig

Dés de vie : 12d8+87 (141 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : nage 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (-4 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +9/+33

Attaque : morsure (+17 corps à corps, 4d6+12)

Attaque à outrance : morsure (+17 corps à corps, 4d6+12) et queue (+12 corps à corps, 1d8+6)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +15, Vol +6

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con 24, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Détection +14°, Natation +20, Perception auditive +15°

Dons : Arme naturelle supérieure (morsure), Dur à cuire, Endurance,

Robustesse, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire ou groupe (6-11)

Facteur de puissance : 7

Évolution possible : 13-18 DV (taille Gig), 19-36 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Ce cétacé se nourrit principalement de calmars géants et peut faire jusqu'à 18 mètres de long.

## Orque épaulard

**Animal de taille TG**  
**Dés de vie :** 9d8+48 (88 pv)  
**Initiative :** +2  
**Vitesse de déplacement :** nage 15 m (10 cases)  
**Classe d'armure :** 16 (-2 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14  
**Attaque de base/lutte :** +6/+22  
**Attaque :** morsure (+12 corps à corps, 2d6+12)  
**Attaque à outrance :** morsure (+12 corps à corps, 2d6+12)  
**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m  
**Attaques spéciales :** —  
**Particularités :** retient son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +11, Vol +5  
**Caractéristiques :** For 27, Dex 15, Con 21, Int 2, Sag 14, Cha 6  
**Compétences :** Détection +14°, Natation +16, Perception auditive +14°  
**Dons :** Course, Endurance, Robustesse, Vigilance  
**Environnement :** milieux aquatiques froids  
**Organisation sociale :** solitaire ou groupe (6-11)  
**Facteur de puissance :** 5  
**Évolution possible :** 10-13 DV (taille TG), 14-27 DV (taille Gg)  
**Ajustement de niveau :** —

Ce féroce prédateur mesure près de 9 mètres de long. Il se nourrit de poisson, de calmars, de phoques et de baleines.

## CHAMEAU

**Animal de taille G**  
**Dés de vie :** 3d8+6 (19 pv)  
**Initiative :** +3  
**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)  
**Classe d'armure :** 13 (-1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 10  
**Attaque de base/lutte :** +2/+10  
**Attaque :** morsure (+0 corps à corps, 1d4+2°)  
**Attaque à outrance :** morsure (+0 corps à corps, 1d4+2°)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** —  
**Particularités :** odorat, vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +5, Vol +1  
**Caractéristiques :** For 18, Dex 16, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 4  
**Compétences :** Détection +5, Perception auditive +5  
**Dons :** Endurance, Vigilance  
**Environnement :** déserts chauds  
**Organisation sociale :** domestiqué ou troupeau (6-30)  
**Facteur de puissance :** 1  
**Évolution possible :** —  
**Ajustement de niveau :** —

Le chameau est connu pour sa faculté à parcourir de grandes distances sans avoir besoin de boire ou de manger.

En fait, le profil présenté dans cet appendice correspond davantage au dromadaire, l'animal à une bosse vivant principalement dans les déserts chauds. Il mesure 2,10 mètres au garrot, hauteur à laquelle il faut ajouter une bosse d'une bonne trentaine de centimètres.

Pour sa part, le chameau à deux bosses vit plutôt dans les régions plus fraîches et plus rocailleuses. Il est plus musclé, plus lent (VD 12 m) et a une meilleure Constitution (16).

**Charge transportable.** La répartition des charges est la suivante pour un chameau ou un dromadaire : légère jusqu'à 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos. Il peut tirer un maximum de 2,25 tonnes.

## Combat

\* La morsure du chameau est considérée comme une attaque secondaire et ne bénéficie que de la moitié du bonus de Force de l'animal aux jets de dégâts.

## CHAT

**Animal de taille TP**  
**Dés de vie :** 1/2d8 (2 pv)  
**Initiative :** +2  
**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)  
**Classe d'armure :** 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12  
**Attaque de base/lutte :** +0/-12  
**Attaque :** griffes (+4 corps à corps, 1d2-4)  
**Attaque à outrance :** 2 griffes (+4 corps à corps, 1d2-4) et morsure (-1 corps à corps, 1d3-4)  
**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m  
**Attaques spéciales :** —  
**Particularités :** odorat, vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +2, Vol +1  
**Caractéristiques :** For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 7  
**Compétences :** Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +14°, Équilibre +10, Escalade +6, Perception auditive +3, Saut +10  
**Dons :** Attaque en finesse  
**Environnement :** plaines tempérées  
**Organisation sociale :** domestiqué ou solitaire  
**Facteur de puissance :** 1/4  
**Évolution possible :** —  
**Ajustement de niveau :** —

Le profil présenté dans cet appendice est celui des chats domestiques, pas des chats sauvages.

## Combat

Le chat aime s'approcher discrètement de son proie.

**Compétences.** Le chat bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Escalade, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre. Il utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force pour ces derniers. \* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

## CHAUVE-SOURIS

**Animal de taille Min**  
**Dés de vie :** 1/+d8 (1 pv)  
**Initiative :** +2  
**Vitesse de déplacement :** 1,50 m (1 case), vol 12 m (bonne)  
**Classe d'armure :** 11 (+4 taille, +2 Dex), contact 16, pris au dépourvu 14  
**Attaque de base/lutte :** +0/-17  
**Attaque :** —  
**Attaque à outrance :** —  
**Espace occupé/allonge :** 30 cm/0 m  
**Attaques spéciales :** —  
**Particularités :** perception aveugle (6 m), vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +2, Vol +2  
**Caractéristiques :** For 1, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 4  
**Compétences :** Déplacement silencieux +6, Détection +8°, Discrétion +14, Perception auditive +8°  
**Dons :** Vigilance  
**Environnement :** déserts tempérés  
**Organisation sociale :** colonie (10-40) ou foule (10-50)  
**Facteur de puissance :** 1/10  
**Évolution possible :** —  
**Ajustement de niveau :** —

La chauve-souris est un mammifère volant de mœurs nocturnes. Le profil présenté décrit les petites espèces, qui se nourrissent d'insectes.

## Combat

**Perception aveugle (Ext).** La chauve-souris utilise un sonar pour localiser les créatures distantes de 6 mètres ou moins. Les adversaires bénéficient d'un camouflage total face à cette perception aveugle.

**Compétences.** \* La chauve-souris bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de son sonar.



## CHEVAL

Les chevaux sont des animaux domestiques de selle ou de bât.

### Combat

Un cheval qui n'est pas entraîné à se battre ne se sert généralement pas de ses sabots pour attaquer. L'attaque de sabot est une attaque secondaire qui ne bénéficie que de la moitié du bonus de Force de l'animal aux dégâts. (Les attaques secondaires sont suivies d'un astérisque dans la description des chevaux légers et lourds.)

### Cheval de guerre léger (ou destrier léger)

**Animal de taille G**  
**Dés de vie :** 3d8+9 (22 pv)  
**Initiative :** +1  
**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)  
**Classe d'armure :** 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13  
**Attaque de base :** +2/+9  
**Attaque :** sabot (+4 corps à corps, 1d4+3)  
**Attaque à outrance :** 2 sabots (+4 corps à corps, 1d4+3) ■ morsure (-1 corps à corps, 1d3+1)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** —  
**Particularités :** odorat, vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +6, Vol +2  
**Caractéristiques :** For 16, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6  
**Compétences :** Détection +4, Perception auditive +4  
**Dons :** Course, Endurance  
**Environnement :** plaines tempérées  
**Organisation sociale :** domestique  
**Facteur de puissance :** 1  
**Évolution possible :** —  
**Ajustement de niveau :** —

Cet animal est semblable au cheval léger, si ce n'est qu'il est élevé pour la guerre et dressé au combat. Il est généralement prêt à voir ses premières batailles dès l'âge de trois ans. Il peut combattre quand il est monté, mais son cavalier ne peut attaquer lui aussi que s'il réussit au préalable un test d'Équitation.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante pour un cheval de guerre léger : légère jusqu'à 115 kilos, intermédiaire de 115 à 230 kilos, et lourde de 230 à 345 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,725 tonne.

### Cheval de guerre lourd (ou destrier lourd)

**Animal de taille G**  
**Dés de vie :** 4d8+12 (30 pv)  
**Initiative :** +1  
**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)  
**Classe d'armure :** 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13  
**Attaque de base/lutte :** +3/+11  
**Attaque :** sabot (+6 corps à corps, 1d6+4)  
**Attaque à outrance :** 2 sabots (+6 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+1 corps à corps, 1d4+2)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** —  
**Particularités :** odorat, vision dans le noir  
**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +7, Vol +2  
**Caractéristiques :** For 18, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6  
**Compétences :** Détection +4, Perception auditive +5  
**Dons :** Course, Endurance  
**Environnement :** plaines tempérées  
**Organisation sociale :** domestique  
**Facteur de puissance :** 2  
**Évolution possible :** —  
**Ajustement de niveau :** —

Cet animal est semblable au cheval lourd, si ce n'est qu'il est élevé pour la guerre et dressé au combat. Il peut combattre quand il est monté, mais son cavalier ne peut attaquer lui aussi que s'il réussit au préalable un test d'Équitation.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante pour un cheval de guerre lourd : légère jusqu'à 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 2,25 tonnes.

### Cheval léger

**Animal de taille G**  
**Dés de vie :** 3d8+6 (19 pv)  
**Initiative :** +1  
**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)  
**Classe d'armure :** 13 (-1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12  
**Attaque de base/lutte :** +2/+8  
**Attaque :** sabot (-2 corps à corps, 1d4+1\*)  
**Attaque à outrance :** 2 sabots (-2 corps à corps, 1d4+1\*)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** —  
**Particularités :** odorat, vision dans le noir  
**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +5, Vol +2  
**Caractéristiques :** For 14, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6  
**Compétences :** Détection +4, Perception auditive +4  
**Dons :** Course, Endurance  
**Environnement :** plaines tempérées  
**Organisation sociale :** domestique ou troupeau (6-30)  
**Facteur de puissance :** 1  
**Évolution possible :** —  
**Ajustement de niveau :** —

Le profil présenté s'applique à tous les petits chevaux de selle ou de trait (exemple : pur-sang arabe). L'animal commence généralement à travailler dès l'âge de deux ans. Il ne peut pas combattre quand il est monté.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 75 kilos, intermédiaire de 75 à 150 kilos, et lourde de 150 à 225 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,25 tonne.

### Cheval lourd

**Animal de taille G**  
**Dés de vie :** 3d8+6 (19 pv)  
**Initiative :** +1  
**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)  
**Classe d'armure :** 13 (-1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12  
**Attaque de base :** +2/+9  
**Attaque :** sabot (-1 corps à corps, 1d6+1\*)  
**Attaque à outrance :** 2 sabots (-1 corps à corps, 1d6+1\*)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** —  
**Particularités :** odorat, vision dans le noir  
**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +5, Vol +2  
**Caractéristiques :** For 16, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6  
**Compétences :** Détection +4, Perception auditive +4  
**Dons :** Course, Endurance  
**Environnement :** plaines tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire  
**Facteur de puissance :** 1  
**Évolution possible :** —  
**Ajustement de niveau :** —

Le profil présenté s'applique à tous les grands chevaux de selle ou de trait (exemple : percheron). L'animal commence généralement à travailler dès l'âge de trois ans. Il lui est impossible de combattre quand il est monté.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 100 kilos, intermédiaire de 100 à 200 kilos, et lourde de 200 à 300 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,5 tonne.

### CHIEN

**Animal de taille P**  
**Dés de vie :** 1d8+2 (6 pv)  
**Initiative :** +3  
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +0/-3

**Attaque :** morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)

**Attaque à outrance :** morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +4, Vol +1

**Caractéristiques :** For 13, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 11

**Compétences :** Détection +5, Perception auditive +5, Saut +7, Survie +1\*

**Dons :** Pistage (S), Vigilance

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou meute (5-12)

**Facteur de puissance :** 1/3

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

Le profil proposé concerne les chiens de taille moyenne, pesant entre 10 et 25 kilos. Il s'applique également aux chiens sauvages, coyotes et autres chacals.

## Combat

Généralement, les chiens chassent en meute, traquant et épuisant leur proie jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment faible.

**Compétences.** Le chien bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Saut. \* Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

## CHIEN DE SELLE

**Animal de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+4 (13 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +1/+3

**Attaque :** morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

**Attaque à outrance :** morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +1

**Caractéristiques :** For 15, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Détection +5, Natation +3, Perception auditive +5, Saut +8, Survie +1\*

**Dons :** Pistage (B), Vigilance

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou meute (5-12)

**Facteur de puissance :** 1

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

Cette catégorie rassemble les races telles que les collets, huskies et autres saint-bernard.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent ainsi : légère jusqu'à 50 kilos, intermédiaire de 50 à 100 kilos et lourde de 100 à 150 kilos. Il peut tirer jusqu'à 750 kilos.

## Combat

S'il a été dressé au combat, ce type de chien peut faire tomber son adversaire comme un loup (voir la description du loup, plus loin). Un chien de selle peut se battre même s'il porte un cavalier, mais le personnage ne peut attaquer que s'il réussit au préalable un test d'Équitation.

**Compétences.** Le chien de selle bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Saut. \* Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

## CHOUETTE

**Animal de taille TP**

**Dés de vie :** 1d8 (4 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +0/-11

**Attaque :** serres (+5 corps à corps, 1d4-3)

**Attaque à outrance :** serres (+5 corps à corps, 1d4-3)

**Espace occupé/allonge :** 25 cm/0 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +2, Vol +2

**Caractéristiques :** For 4, Dex 17, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 4

**Compétences :** Déplacement silencieux +17, Détection +6\*, Perception auditive +14

**Dons :** Attaque en finesse

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 1/4

**Évolution possible :** 2 DV (taille P)

**Ajustement de niveau :** —

Le profil présenté concerne tous les oiseaux de proie nocturnes faisant entre 30 et 60 centimètres de long pour une envergure inférieure ou égale à 1,80 mètre. La chouette n'attaque qu'une seule fois par round, en combinant ses deux serres.

## Combat

La chouette fond discrètement sur sa proie, attaquant à l'aide de ses puissantes serres.

**Compétences.** La chouette bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Perception auditive, et d'un bonus racial de +14 aux tests de Déplacement silencieux. \* Au crépuscule et à la nuit tombée, elle bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

## CORBEAU

**Animal de taille TP**

**Dés de vie :** 1/4d8 (1 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +0/-13

**Attaque :** serres (+4 corps à corps, 1d2-5)

**Attaque à outrance :** serres (+4 corps à corps, 1d2-5)

**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +2, Vol +2

**Caractéristiques :** For 1, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 6

**Compétences :** Détection +5, Perception auditive +3

**Dons :** Attaque en finesse

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 1/6

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

Cet oiseau au plumage noir et lustré fait dans les 60 centimètre de long pour une envergure de 1,20 mètre. Il n'attaque qu'une fois par round, en combinant ses deux serres.

Son profil s'applique à tous les oiseaux de taille similaire, rapaces exceptés.

## CRAPAUD

**Animal de taille Min**

**Dés de vie :** 1/4d8 (1 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 1,50 m (1 case)

**Classe d'armure :** 15 (+4 taille, +1 Dex), contact 15, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +0/-17

**Attaque :** —

**Attaque à outrance :** —



Espace occupé/allonge : 30 cm/0 m  
 Attaques spéciales : —  
 Particularités : —  
 Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +2  
 Caractéristiques : For 1, Dex 12, Con 11, Int 1, Sag 14, Cha 4  
 Compétences : Détection +4, Discrétion +21,  
 Perception auditive +4  
 Dons : Vigilance  
 Environnement : marécages tempérés  
 Organisation sociale : nuée (10-100)  
 Facteur de puissance : 1/10  
 Évolution possible : —  
 Ajustement de niveau : —

Ce barracien ne présente pas le moindre danger. En fait, il est même utile, puisqu'il se nourrit d'insectes.

**Compétences.** La coloration de la peau du crapaud lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

## CROCODILE

Animal de taille M  
 Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)  
 Initiative : +1  
 Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m  
 Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14  
 Attaque de base/lutte : +2/+6  
 Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d8+6) ; ou queue (+6 corps à corps, 1d12+6)  
 Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d8+6) ; ou queue (+6 corps à corps, 1d12+6)  
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : étreinte  
 Particularités : retenir son souffle, vision nocturne  
 Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +2  
 Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2  
 Compétences : Détection +4, Discrétion +7, Natation +12, Perception auditive +4  
 Dons : Talent (Discrétion), Vigilance  
 Environnement : marécages chauds  
 Organisation sociale : solitaire ou colonie (6-11)  
 Facteur de puissance : 2  
 Évolution possible : 4-5 DV (taille M)  
 Ajustement de niveau : —

Ce prédateur particulièrement agressif mesure entre 3,30 mètres ■ 3,60 mètres de long. Il se cache sous la surface des cours d'eau ou des marais, laissant juste affleurer ses narines et ses yeux afin de respirer ■ pouvoir repérer les proies passant à portée.

## Combat

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le crocodile doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise, attire sa victime sous l'eau et tente de l'immobiliser au fond.

**Retenir son souffle.** Un crocodile peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

**Compétences.** Le crocodile bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

\* Le crocodile bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand il se trouve sous l'eau. En outre, il peut rester sous l'eau en ne laissant dépasser que ses narines et ses yeux, ce qui lui confère un bonus d'abri de +10 à ces mêmes tests.

## CROCODILE GÉANT

Animal de taille TG  
 Dés de vie : 7d8+28 (59 pv)  
 Initiative : +1  
 Vitesse de déplacement : ■ m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 16 (-2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+21

Attaque : morsure (+11 corps à corps, 2d8+12) ; ou queue (+11 corps à corps, 1d12+12)

Attaque à outrance : morsure (+11 corps à corps, 2d8+12) ; ou queue (+11 corps à corps, 1d12+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : retenir son souffle, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 27, Dex 12, Con 19, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +5, Discrétion +1, Natation +16, Perception auditive +5

Dons : Endurance, Talent (Discrétion), Vigilance

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire ou colonie (6-11)

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 8-14 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre vit généralement dans l'eau salée ; il peut dépasser les 6 mètres de long. Le crocodile géant combat ■ se comporte comme le crocodile commun.

## ÉLÉPHANT

Animal de taille TG  
 Dés de vie : 11d8+55 (104 pv)  
 Initiative : +0  
 Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)  
 Classe d'armure : 15 (-2 taille, +7 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 15  
 Attaque de base/lutte : +8/+26  
 Attaque : défenses (+16 corps à corps, 2d8+15)  
 Attaque : coup (+16 corps à corps, 2d6+10) et 2 pattes (+11 corps à corps, 2d6+5) ; ou défenses (+16 corps à corps, 2d8+15)  
 Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m  
 Attaques spéciales : piétinement (2d8+15)  
 Particularités : odorat, vision nocturne  
 Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +12, Vol +6  
 Caractéristiques : For 30, Dex 10, Con 21, Int 2, Sag 13, Cha 2  
 Compétences : Détection +10, Perception auditive +12  
 Dons : Endurance, Talent (Perception auditive), Vigilance, Volonté de fer  
 Environnement : plaines chaudes  
 Organisation sociale : solitaire ou troupeau (6-30)  
 Facteur de puissance : 7  
 Évolution possible : 12-22 DV (taille TG)  
 Ajustement de niveau : —

Cet herbivore massif des pays tropicaux a parfois des réactions imprévisibles, mais sa nature généralement placide fait qu'il peut être utilisé comme monture ou bête de somme.

Le profil proposé décrit principalement l'éléphant d'Afrique. L'éléphant d'Asie, plus petit, est moins fort (Force 28), mais aussi plus facile à dresser (Sagesse 15). Son profil peut également s'appliquer à des créatures préhistoriques telles que le mammoth ou le mastodonte.

## Combat

L'éléphant charge les créatures menaçantes.

**Piétinement (Ext).** Jet de Réflexes (DD 25) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

## FAUCON

Animal de taille TP  
 Dés de vie : 1d8 (4 pv)  
 Initiative : +3  
 Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 18 m (moyenne)  
 Classe d'armure : 17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14  
 Attaque de base/lutte : +0/-10  
 Attaque : serres (+5 corps à corps, 1d4-2)

**Attaque à outrance :** serres (+5 corps à corps, 1d4+2)

**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +2, Vol +2

**Caractéristiques :** For 6, Dex 12, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 6

**Compétences :** Détection +14, Perception auditive +2

**Dons :** Attaque en finesse

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire ou couple

**Facteur de puissance :** 1/3

**Évolution possible :** —

**Ajustement de niveau :** —

Le faucon est semblable à l'aigle, mais en plus petit : il fait généralement entre 30 et 60 centimètres de long, pour une envergure de 1,80 mètre au mieux.

## Combat

Le faucon attaque une seule fois par round, en combinant ses deux serres.

**Compétences.** Le faucon bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

## GLOUTON

**Animal de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+15 (28 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), creusement 3 m, escalade 3 m

**Classe d'armure :** 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +2/+4

**Attaque :** griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** rage

**Particularités :** odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +7, Vol +2

**Caractéristiques :** For 14, Dex 15, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Compétences :** Détection +6, Escalade +10, Perception auditive +6

**Dons :** Pistage (S), Robustesse, Vigilance

**Environnement :** forêts froides

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 2

**Évolution possible :** 4-5 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Le glouton ressemble au blaireau, mais il est plus gros, plus fort et beaucoup plus féroce.

## Combat

**Rage (Ext).** Tout glouton blessé au combat devient enragé dès son tour suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et +4 en Constitution, mais il subit un malus de -2 à la CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

**Compétences.** Le glouton bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

## GORILLE

**Animal de taille G**

**Dés de vie :** 4d8+11 (29 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), escalade 9 m

**Classe d'armure :** 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +3/+12

**Attaque :** griffes (+7 corps à corps, 1d6+5)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+2 corps à corps, 1d6+2)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** odorat, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +6, Vol +2

**Caractéristiques :** For 21, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7

**Compétences :** Détection +6, Escalade +14,

Perception auditive +6

**Dons :** Robustesse, Vigilance

**Environnement :** forêts chaudes

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3-5)

**Facteur de puissance :** 2

**Évolution possible :** 5-8 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Ce grand singe omnivore est nettement plus agressif que les gorilles que nous connaissons. Il attaque et dévore tout ce qu'il peut attraper. Un adulte mesure entre 1,65 mètre et 1,80 mètre, pour un poids de 150 à 200 kilos.

## Combat

Souvent l'attaque du gorille est précédée d'une démonstration d'agressivité, censée intimider ses adversaires potentiels.

**Compétences.** Les gorilles bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés.

## GUÉPARD

**Animal de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+6 (19 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+4 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 11

**Attaque de base/lutte :** +2/+5

**Attaque :** morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

**Attaque à outrance :** morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) et 2 griffes (+1 corps à corps, 1d2+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** croc-en-jambe

**Particularités :** odorat, sprint, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +5, Vol +2

**Caractéristiques :** For 16, Dex 11, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +6, Perception auditive +4

**Dons :** Attaque en finesse, Vigilance

**Environnement :** plaines chaudes

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou famille (3-5)

**Facteur de puissance :** 2

**Évolution possible :** 4-5 DV (taille M)

**Ajustement de niveau :** —

Le guépard est un félin fin et élégant qui écumait les plaines. Long de 90 centimètres à 1,50 mètre, il pèse entre 55 et 65 kilos.

## Combat

Le guépard est capable d'accélérer sur une courte distance pour attraper ses proies.

**Croc-en-jambe (Ext).** Un guépard touchant une proie à l'aide d'une attaque de morsure ou de griffes peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au guépard.

**Sprint (Ext).** Une fois par heure, le guépard peut, lorsqu'il charge, multiplier sa vitesse de déplacement normale par dix (150 mètres).

## HYÈNE

**Animal de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+4 (13 pv)

**Initiative :** +2



Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)  
 Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 12  
 Attaque de base/lutte : +1/+3  
 Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)  
 Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)  
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : croc-en-jambe  
 Particularités : odorat, vision nocturne  
 Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1  
 Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 13, Cha 6  
 Compétences : Détection +4, Discrétion +3, Perception auditive +6  
 Dons : Vigilance  
 Environnement : déserts chauds  
 Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (7-16)  
 Facteur de puissance : 1  
 Évolution possible : 3 DV (taille M), 4-5 DV (taille G)  
 Ajustement de niveau : —

Les hyènes chassent en meute. Elles sont connues pour leur ingéniosité pour les jappements stressants qu'elles poussent. Le profil proposé ci-dessus convient à la hyène rayée, longue de 90 centimètres à 1,50 mètre, pour un poids de 60 kilos.

## Combat

La tactique préférée des hyènes consiste à envoyer quelques individus de front pendant que le reste de la meute encercle et attaque depuis les flancs et l'arrière.

**Croc-en-jambe (Ext).** Une hyène touchant sa proie à l'aide de son attaque de morsure peut tenter de la faire tomber comme si elle lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +2 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au guépard.

**Compétence.** \* La hyène bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les fourrés ou les hautes herbes.

## LÉOPARD

Animal de taille M  
 Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)  
 Initiative : +1  
 Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m  
 Classe d'armure : 15 (+4 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 11  
 Attaque de base/lutte : +2/+5  
 Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)  
 Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) = 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3+1)  
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d3+1)  
 Particularités : odorat, vision nocturne  
 Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +2  
 Caractéristiques : For 16, Dex 19, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6  
 Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +6, Discrétion +8, Équilibre +12, Escalade +11, Perception auditive +6, Saut +11  
 Dons : Attaque en finesse, Vigilance  
 Environnement : forêts chaudes  
 Organisation sociale : solitaire ou couple  
 Facteur de puissance : 2  
 Évolution possible : 4-5 DV (taille M)  
 Ajustement de niveau : —

Ce félin mesure près de 1,20 mètre de long pour un poids de 60 kilos. Il chasse généralement de nuit.

Le profil proposé concerne également tous les félins de même taille, tels que les jaguars, les panthères et les lions de montagne.

## Combat

**Bond (Ext).** Si le léopard charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance, qui inclut deux coups de pattes arrière.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le léopard doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer

d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +6 corps à corps, 1d3+1 points de dégâts chacune.

**Compétences.** Le léopard bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Saut, ainsi que d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade. Du reste, il peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

\* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux jets de Discrétion passe à +8.

## LÉZARD

Animal de taille TP  
 Dés de vie : 1/2d8 (2 pv)  
 Initiative : +2  
 Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m  
 Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12  
 Attaque de base/lutte : +0/-12  
 Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d4-4)  
 Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4-4)  
 Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m  
 Attaques spéciales : —  
 Particularités : vision nocturne  
 Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1  
 Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 2  
 Compétences : Détection +3, Discrétion +10, Équilibre +10, Escalade +12, Perception auditive +3  
 Dons : Attaque en finesse  
 Environnement : forêts chaudes  
 Organisation sociale : solitaire  
 Facteur de puissance : 1/6  
 Évolution possible : —  
 Ajustement de niveau : —

Le profil détaillé dans cet appendice concerne les petits lézards non venimeux dont la taille varie entre 30 et 60 centimètres de long (l'iguane, par exemple).

## Combat

Le lézard préfère fuir le combat, mais il mord violemment quand il n'a d'autre choix.

**Compétences.** Le lézard bénéficie d'un bonus de +8 aux tests d'Équilibre. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé, et il exploite son modificateur de Dextérité (et non celui de Force).

## LÉZARD CARNIVORE

Animal de taille M  
 Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)  
 Initiative : +2  
 Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 2 m  
 Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13  
 Attaque de base/lutte : +2/+5  
 Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)  
 Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)  
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : —  
 Particularités : vision nocturne  
 Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +8, Vol +2  
 Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2  
 Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +6, Escalade +7, Natation +11, Perception auditive +4  
 Dons : Vigilance, Vigueur surhumaine  
 Environnement : forêts chaudes  
 Organisation sociale : solitaire  
 Facteur de puissance : 2  
 Évolution possible : 4-5 DV (taille M)  
 Ajustement de niveau : —

Cette catégorie comprend les lézards géants faisant entre 90 centimètres et 1,50 mètre de long.

## Combat

Le lézard carnivore est parfois agressif, usant de ses puissantes mâchoires pour déchiqueter ses proies et ennemis.

**Compétences.** Le lézard carnivore bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. \* Dans les régions à végétation épaisse, son bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

## LION

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d4+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+2 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d4+2)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +5, Discrétion +3\*, Équilibre +7, Perception auditive +5

Dons : Course, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (6-10)

Facteur de puissance : 3

Évolution possible : 6-8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté est celui du lion d'Afrique, qui fait entre 1,50 mètre et 2,40 mètres de long, pour un poids compris entre 165 et 225 kilos. La lionne est légèrement plus petite, mais son profil reste le même.

## Combat

**Bond (Ext).** Si le lion charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance, qui inclut deux coups de pattes arrière.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le lion doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte la lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +7 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts.

**Compétences.** Le lion bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Équilibre. \* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +12.

## LOUP

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

**Caractéristiques :** For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

**Compétences :** Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2,

Perception auditive +3, Survie +1\*

**Dons :** Arme de prédilection (morsure), Pistage (S)

**Environnement :** forêts tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, couple ou meute (7-16)

**Facteur de puissance :** 1

**Évolution possible :** 3 DV (taille M), 4-6 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Le loup est un animal qui chasse en meute. Il est célèbre pour sa ruse et sa persévérance.

## Combat

La tactique favorite des loups consiste à envoyer quelques membres de la meute attaquer de front, tandis que les autres prennent la proie à revers.

**Croc-en-jambe (Ext).** Un loup parvenant à mordre son adversaire peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +1 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

**Compétences.** \* Le loup bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie, quand il suit une piste à l'odeur.

## MARSOUIN

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : nage 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : coup (+4 corps à corps, 2d4)

Attaque à outrance : coup (+4 corps à corps, 2d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 11, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +7\*, Natation +8, Perception auditive +8\*

Dons : Attaque en finesse

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire, couple ou banc (3-20)

Facteur de puissance : 1/2

Évolution possible : 3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce mammifère aquatique est généralement joueur, amical et serviable.

Il mesure entre 1,20 mètre et 1,80 mètre de long, et pèse entre 55 et 80 kilos. Son profil peut s'appliquer à tous les cétacés de taille équivalente.

## Combat

**Retenir son souffle.** Un marsouin peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à six fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

**Vision aveugle (Ext).** Le marsouin « voit » en émettant des sons à haute fréquence qui sont inaudibles pour la plupart des autres êtres vivants. Ce sonar lui permet de localiser créatures et objets à 36 mètres à la ronde. Au sein d'une zone de silence, le marsouin doit se fier à sa vue, qui est sensiblement égale à celle d'un humain.

**Compétences.** Le marsouin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

\* Le marsouin bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Ces bonus sont perdus quand il ne peut s'appuyer sur sa vision aveugle.

## MULET

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)



Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (-1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+9

Attaque : sabot (+4 corps à corps, 1d4+3)

Attaque à outrance : 2 sabots (+4 corps à corps, 1d4+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +6, Perception auditive +6

Dons : Endurance, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : domestique

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le mulet est un animal stérile, obtenu par croisement entre un âne ■ une jument. Il est semblable au cheval léger, si ce n'est qu'il est légèrement plus fort et qu'il a le pied plus sûr.

## Combat

Les coups de sabot du mulet sont parfois très dangereux.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 115 kilos, intermédiaire de 115 à 230 kilos et lourde de 230 à 345 kilos. Cet animal peut tirer jusqu'à 1,725 tonnes.

**Compétences.** Le mulet bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Dextérité pour ce qui est d'éviter de glisser ou de perdre l'équilibre.

## OURS BRUN

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+24 (51 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+16

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d8+8)

Attaque à outrance : griffes (+11 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 27, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +7, Natation +12, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance, Pistage

Environnement : forêts froides

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 7-10 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cet impressionnant carnivore pèse plus de 900 kilos et atteint près de 2,70 mètres de haut quand il se dresse sur ses pattes arrière. Naturellement agressif, il défend farouchement les limites de son territoire. Son profil peut être utilisé pour tous les ours de grande taille, grizzly y compris.

## Combat

L'ours brun déchiquette ses adversaires à l'aide de ses griffes.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'ours brun doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Compétences.** Un ours brun bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Natation.

## OURS NOIR

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+6

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+4) et morsure (+1 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +4, Escalade +4, Natation +8, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 4-5 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

L'ours noir est un omnivore vivant en forêt. Il se montre rarement dangereux, sauf si l'on menace sa progéniture ou ses réserves de nourriture.

Malgré son nom, il peut avoir le pelage blond ou couleur cannelle. Il fait rarement plus de 1,50 mètre de long.

## Combat

L'ours noir lacère ses proies à l'aide de ses griffes et de ses crocs.

**Compétences.** Un ours noir bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Natation.

## OURS POLAIRE

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d8+8)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+8) ■ morsure (+8 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 27, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +7, Discrétion -2, Natation +16, Perception auditive +5

Dons : Course, Endurance, Pistage

Environnement : plaines froides

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 9-12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce carnivore est légèrement plus grand que l'ours brun, mais nettement moins large d'épaules.

## Combat

L'ours polaire se bat de la même façon que l'ours brun.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, l'ours polaire doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Compétences.** L'ours polaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

\* La fourrure blanche de l'ours polaire lui confère un bonus racial de +12 aux tests de Discrétion dans les zones enneigées.

## PIEVRE

**Animal (aquatique) de taille P**  
**Dés de vie :** 2d8 (9 pv)  
**Initiative :** +3  
**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 9 m  
**Classe d'armure :** 16 (+1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13  
**Attaque de base/lutte :** +1/+2  
**Attaque :** tentacules (+5 corps à corps, 0)  
**Attaque à outrance :** tentacules (+5 corps à corps, 0) et morsure (+0 corps à corps, 1d3)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** étreinte  
**Particularités :** nuage d'encre, propulsion, vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +1  
**Caractéristiques :** For 12, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 3  
**Compétences :** Détection +5, Discrétion +11, Évasion +13, Natation +9, Perception auditive +2  
**Dons :** Attaque en finesse  
**Environnement :** milieux aquatiques  
**Organisation sociale :** solitaire  
**Facteur de puissance :** 1  
**Évolution possible :** 3-6 DV (taille M)  
**Ajustement de niveau :** —

La pieuvre est un prédateur des grands fonds marins qui ne présente de véritable danger que pour ses proies habituelles. Quand on la déränge, elle cherche généralement à s'enfuir.

## Combat

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ■ pouvoir, la pieuvre doit réussir une attaque de tentacules. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir ■ prise ■ mord automatiquement sa victime.

**Nuage d'encre (Ext).** Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, la pieuvre peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 3 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que la pieuvre met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

**Propulsion (Ext).** Une fois par round, la pieuvre peut libérer un violent jet d'eau qui la propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 60 mètres). Elle se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Compétences.** La pieuvre peut changer de couleur, ce qui lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

Son corps particulièrement mou lui confère un bonus racial de +10 aux tests d'Évasion.

La pieuvre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

## PIEVRE GÉANTE

**Animal (aquatique) de taille G**  
**Dés de vie :** 8d8+11 (47 pv)  
**Initiative :** +2  
**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), nage 9 m  
**Classe d'armure :** 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16  
**Attaque de base/lutte :** +6/+15  
**Attaque :** tentacule (+10 corps à corps, 1d4+5)  
**Attaque à outrance :** 8 tentacules (+10 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+5 corps à corps, 1d8+2)  
**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m (6 m avec tentacule)  
**Attaques spéciales :** étreinte, constriction (2d8+6)

**Particularités :** nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +7, Vol +3

**Caractéristiques :** For 20, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 3

**Compétences :** Détection +6, Discrétion +12, Évasion +12, Natation +13, Perception auditive +4

**Dons :** Robustesse, Talent (Discrétion), Vigilance

**Environnement :** milieux aquatiques

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 8

**Évolution possible :** 9-12 DV (taille G), 13-24 DV (taille TG)

**Ajustement de niveau :** —

Ce monstre est un prédateur agressif qui défend farouchement son territoire. Ses tentacules, longs de plus de 3 mètres, sont équipés de ventouses aux bords coupants, et s'achèvent par un barbillon acéré.

## Combat

L'adversaire d'une pieuvre géante peut s'en prendre aux tentacules du monstre via une tentative de destruction, comme s'il s'agissait d'armes. Chaque tentacule a 10 points de vie. Si la pieuvre a agrippé une cible à l'aide du tentacule attaqué, elle se sert d'un autre pour porter une attaque d'opportunité contre l'adversaire effectuant la tentative de destruction. Le fait de trancher l'un des tentacules inflige 5 points de dégâts à la créature. Si elle en perd quatre, elle prend la fuite. Les membres tranchés repoussent en 1d10+10 jours.

**Constriction (Ext).** Quand une pieuvre géante réussit un test de lutte, elle lui inflige 2d8+6 points de dégâts à son adversaire.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ■ pouvoir, la pieuvre géante doit réussir une attaque de tentacule. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Nuage d'encre (Ext).** Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, la pieuvre géante peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 6 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que la pieuvre met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

**Propulsion (Ext).** Une fois par round, la pieuvre géante peut libérer un violent jet d'eau qui la propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 60 mètres). Elle se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Compétences.** La pieuvre géante peut changer de couleur, ■ qui lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

Son corps particulièrement mou lui confère un bonus racial de +10 aux tests d'Évasion.

La pieuvre géante bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

## PONEY

**Animal de taille M**  
**Dés de vie :** 2d8+2 (11 pv)  
**Initiative :** +1  
**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)  
**Classe d'armure :** 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12  
**Attaque de base/lutte :** +1/+2  
**Attaque :** sabot (-3 corps à corps, 1d3\*)  
**Attaque à outrance :** 2 sabots (-3 corps à corps, 1d3\*)  
**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m  
**Attaques spéciales :** —  
**Particularités :** odorat, vision nocturne  
**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +4, Vol +0  
**Caractéristiques :** For 13, Dex 13, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4  
**Compétences :** Détection +5, Perception auditive +5  
**Dons :** Endurance  
**Environnement :** plaines tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire



Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le profil donné dans ce chapitre s'applique à tous les chevaux faisant moins de 1,50 mètre au garrot. Le poney est semblable au cheval léger ; lui non plus ne peut combattre quand il est monté.

## Combat

\* Un poney qui n'est pas entraîné au combat profite généralement de ses sabots pour prendre la fuite. En effet, son attaque de sabot est considérée comme une attaque secondaire et n'exploite que la moitié du bonus de Force de l'animal aux dégâts.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 37,5 kilos, intermédiaire de 37,5 à 75 kilos, et lourde de 75 à 112,5 kilos. Le poney peut tirer jusqu'à 562,5 kilos.

## PONEY DE GUERRE

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : sabot (+3 corps à corps, 1d3+2)

Attaque à outrance : 2 sabots (+3 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +5, Perception auditive +5

Dons : Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestique

Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le poney de guerre est élevé dans le but de combattre, ■ est semblable au cheval de guerre léger.

## Combat

Le poney de guerre peut se battre en portant un cavalier, mais ce dernier doit réussir un test d'Équitation s'il veut pouvoir attaquer, lui aussi.

**Charge transportable.** Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 50 kilos, intermédiaire de 50 à 100 kilos, et lourde de 100 à 150 kilos. Le poney peut tirer jusqu'à 750 kilos.

## RAIE MANTA

Animal (aquatique) de taille G

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : nage 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 12 (-1 taille, +3 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+9

Attaque : coup de tête (-1 corps à corps, 1d6+1\*)

Attaque à outrance : coup de tête (-1 corps à corps, 1d6+1\*)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +6, Natation +10, Perception auditive +7

Dons : Endurance, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : 5-6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Ce poisson n'est décidément pas agressif et préfère éviter tout contact avec d'autres créatures. Il filtre le plancton et autres micro-organismes grâce à sa grande bouche dénuée de dents.

## Combat

\* Si elle se sent menacée, la raie manta exploite sa taille et son poids pour heurter son adversaire. Il s'agit d'une attaque secondaire.

**Compétences.** La raie manta bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

## RAT

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m, nage 4,50 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-12

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d3+4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d3+4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 2, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 2

Compétences : Déplacement silencieux +10, Discrétion +14, Équilibre +10

Escalade +12, Natation +10

Dons : Attaque en finesse

Environnement : quelconque

Organisation sociale : nuée (10-100)

Facteur de puissance : 1/8

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Ce mammifère rongeur vit pour ainsi dire partout.

## Combat

Généralement, le rat prend la fuite. Il ne mord qu'en dernier recours.

**Compétences.** Le rat bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre, d'Escalade et de Natation.

Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

Il utilise son modificateur de Dextérité (et non celui de Force) aux tests d'Escalade et de Natation.

Le rat bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## REQUIN

Ce prédateur marin est extrêmement agressif et a de bonnes chances d'attaquer, tout ce qui passe à ■ portée.

Les petits requins mesurent entre 1,50 mètre et 2,40 mètres de long ; généralement, ils ne sont dangereux que pour les poissons dont ils se nourrissent. Par contre, les requins de taille G peuvent faire jusqu'à 4,50 mètres de long et constituent une menace sérieuse. Enfin, ceux qui sont de taille IG peuvent faire plus de 6 mètres de long (c'est le cas des grands requins blancs).

## Combat

Le requin décrit des cercles autour de sa proie afin de mieux l'observer, puis se jette sur elle pour la broyer entre ses puissantes mâchoires.

	Requin, taille moyenne	Requin, grande taille	Requin, très grande taille
Dés de vie :	Animal (aquatique) de taille M 3d8+3 (16 pv)	Animal (aquatique) de taille G 7d8+7 (38 pv)	Animal (aquatique) de taille TG 10d8+20 (65 pv)
Initiative :	+2	+6	+6
Vitesse de déplacement :	nage 18 m (12 cases)	nage 18 m (12 cases)	nage 18 m (12 cases)
Classe d'armure :	15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13	15 (-2 taille, +2 Dex, +4 naturelle) contact 11, pris au dépourvu 13	15 (-2 taille, +2 Dex, +5 naturelle) contact 10, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+2/+3	+5/+12	+7/+20
Attaque :	morsure (+4 corps à corps, 1d6+1)	morsure (+7 corps à corps, 1d8+4)	morsure (+10 corps à corps, 2d6+7)
Attaque à outrance :	morsure (+4 corps à corps, 1d6+1)	morsure (+7 corps à corps, 1d8+4)	morsure (+10 corps à corps, 2d6+7)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	odorat surdéveloppé, perception aveugle	odorat surdéveloppé, perception aveugle	odorat surdéveloppé, perception aveugle
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +4, Vol +2	Réf +7, Vig +8, Vol +3	Réf +9, Vig +11, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 17, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 21, Dex 15, Con 15, Int 1, Sag 12, Cha 2
Compétences :	Détection +6, Natation +9, Perception auditive +6	Détection +7, Natation +11, Perception auditive +8	Détection +10, Natation +13, Perception auditive +10
Dons :	Attaque en finesse, Vigilance	Attaque en finesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine	Attaque en finesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Environnement :	milieux aquatiques froids	milieux aquatiques froids	milieux aquatiques froids
Organisation sociale :	solitaire, banc (2-5) ou meute (6-11)	solitaire, banc (2-5) ou meute (6-11)	solitaire, banc (2-5) ou meute (6-11)
Facteur de puissance :	1	2	4
Évolution possible :	4-6 DV (taille M)	8-9 DV (taille G)	11-17 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

**Odorat surdéveloppé (Ext).** Le requin détecte ses proies à l'odeur dans un rayon de 54 mètres autour de lui. Sous l'eau, il peut sentir l'odeur du sang à 1,5 kilomètre de distance.

**Perception aveugle (Ext).** Le requin peut localiser les créatures distantes de 9 mètres ou moins sous l'eau. Ce pouvoir ne fonctionne que sous l'eau.

**Compétences.** Le requin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## RHINOCÉROS

Animal de taille G
Dés de vie : 8d8+0 (76 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 16 (-1 taille, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +6/+18
Attaque : corne (+13 corps à corps, 2d6+12)
Attaque à outrance : corne (+13 corps à corps, 2d6+12)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : charge en puissance
Particularités : vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +11, Vol +3
Caractéristiques : For 26, Dex 10, Con 21, Int 2, Sag 13, Cha 3
Compétences : Détection +3, Perception auditive +14
Environnement : plaines chaudes
Organisation sociale : solitaire ou troupeau (2-12)
Facteur de puissance : 4
Évolution possible : 9-12 DV (taille G), 13-24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Le rhinocéros est célèbre pour son mauvais caractère et l'entrain qu'il met à charger les intrus.

Le profil présenté est celui du rhinocéros d'Afrique, qui fait entre 1,80 mètre et 4,20 mètres de long, et entre 90 centimètres et 1,80 mètre au garrot ; son poids peut atteindre 6 tonnes. Il peut également s'appliquer à tout herbivore de taille équivalente et disposant du même type d'armes naturelles (andouillers, cornes, défenses, etc.).

### Combat

Quand il se sent en danger, le rhinocéros charge tête baissée.

**Charge en puissance (Ext).** Un rhinocéros inflige 4d6+24 points de dégâts quand il charge.

## SANGLIER

Animal de taille M
Dés de vie : 3d8+12 (25 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +2/+4
Attaque : défenses (+4 corps à corps, 1d8+3)
Attaque à outrance : défenses (+4 corps à corps, 1d8+3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : férocité
Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +2
Caractéristiques : For 15, Dex 10, Con 12, Int 2, Sag 13, Cha 4
Compétences : Détection +5, Perception auditive +7
Dons : Robustesse, Vigilance
Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire ou troupeau (5-8)
Facteur de puissance : 2
Évolution possible : 4-5 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Bien que n'étant pas carnivore, le cochon sauvage est d'un naturel agressif ; il a tendance à charger quiconque vient troubler sa quiétude.

Le sanglier est couvert d'un poil ras et rêche, de couleur noire ou gris foncé. Les mâles font près de 1,20 mètre de long et 90 centimètre au garrot.

### Combat

**Férocité (Ext).** Le sanglier est un combattant tellement féroce qu'il continue de se battre sans le moindre malus, même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

## SERPENT

Généralement, le serpent n'est pas un animal agressif ; il cherche plus souvent à s'enfuir qu'à se battre.

**Compétences.** Tous les serpents bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discretion et Perception auditive, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade.

Ils peuvent toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'ils sont pressés ou menacés.

Ils utilisent soit leur modificateur de Force soit celui de Dextérité aux tests d'Escalade (en prenant celui qui les avantage).



Enfin, un serpent bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## Serpent constricteur

Animal de taille M  
Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)  
Initiative : +3  
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m  
Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12  
Attaque de base/lutte : +2/+5  
Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d3+4)  
Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d3+4)  
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m  
Attaques spéciales : étreinte, constriction (1d3+4)

Particularités : odorat  
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2  
Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2  
Compétences : Détection +7, Discrétion +10, Équilibre +11, Escalade +14, Natation +11, Perception auditive +7  
Dons : Robustesse, Vigilance  
Environnement : forêts chaudes  
Organisation sociale : solitaire  
Facteur de puissance : 2  
Évolution possible : 4-5 DV (taille M), 6-10 DV (taille G)  
Ajustement de niveau : —

Généralement, le serpent constricteur n'est pas un animal agressif : il cherche plus souvent à s'enfuir qu'à se battre. Il chasse exclusivement pour se nourrir, mais ne s'en prend pas aux créatures contre lesquelles il ne saurait user de son pouvoir de constriction.

**Serpent venimeux, très petit**  
Animal de taille TP  
Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)  
Initiative : +3  
Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m, nage 4,50 m  
Classe d'armure : 17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14  
Attaque de base/lutte : +0/-11  
Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1 plus venin)  
Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1 plus venin)  
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m  
Attaques spéciales : venin  
Particularités : odorat  
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +1  
Caractéristiques : For 4, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2  
Compétences : Détection +6, Discrétion +15, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6  
Dons : Attaque en finesse  
Environnement : marécages tempérés  
Organisation sociale : solitaire  
Facteur de puissance : 1/3  
Évolution possible : —

**Serpent venimeux, petit**  
Animal de taille II  
Dés de vie : 1d8 (4 pv)  
Initiative : +3  
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m  
Classe d'armure : 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14  
Attaque de base/lutte : +0/-6  
Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d2-2 plus venin)  
Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d2-2 plus venin)  
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m  
Attaques spéciales : venin  
Particularités : odorat  
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +1  
Caractéristiques : For 6, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2  
Compétences : Détection +7, Discrétion +11, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +6, Perception auditive +7  
Dons : Attaque en finesse  
Environnement : marécages tempérés  
Organisation sociale : solitaire  
Facteur de puissance : 1/2  
Évolution possible : —

**Serpent venimeux, taille moyenne**  
Animal de taille M  
Dés de vie : 2d8 (9 pv)  
Initiative : +3  
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m  
Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13  
Attaque de base/lutte : +1/+0  
Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 plus venin)  
Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 plus venin)  
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m  
Attaques spéciales : venin  
Particularités : odorat  
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +1  
Caractéristiques : For 8, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2  
Compétences : Détection +5, Discrétion +12, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +7, Perception auditive +5  
Dons : Attaque en finesse  
Environnement : marécages tempérés  
Organisation sociale : solitaire  
Facteur de puissance : 1  
Évolution possible : —  
Ajustement de niveau : —

**Serpent venimeux, grand**  
Animal de taille G  
Dés de vie : 3d8 (13 pv)  
Initiative : +7  
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m  
Classe d'armure : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12  
Attaque de base/lutte : +2/+6  
Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d4 plus venin)  
Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4 plus venin)  
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m  
Attaques spéciales : venin  
Particularités : odorat  
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +2  
Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2  
Compétences : Détection +6, Discrétion +8, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +8, Perception auditive +5  
Dons : Attaque en finesse, Science de l'initiative  
Environnement : marécages tempérés  
Organisation sociale : solitaire  
Facteur de puissance : 2  
Évolution possible : —  
Ajustement de niveau : —

**Serpent venimeux, très grand**  
Animal de taille TG  
Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)  
Initiative : +6  
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m  
Classe d'armure : 15 (-2 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15  
Attaque de base/lutte : +4/+15  
Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d6+4 plus venin)  
Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d6+4 plus venin)  
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m  
Attaques spéciales : venin  
Particularités : odorat  
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +3  
Caractéristiques : For 16, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2  
Compétences : Détection +7, Discrétion +3, Équilibre +10, Escalade +11, Natation +7, Perception auditive +11  
Dons : Arme de prédilection (morsure), Course, Science de l'initiative  
Environnement : marécages tempérés  
Organisation sociale : solitaire  
Facteur de puissance : 3  
Évolution possible : 7-18 DV (taille TG)  
Ajustement de niveau : —

## Combat

Ce serpent attrape sa proie dans sa gueule puis enroule ses anneaux autour afin de l'étrangler.

**Constriction (Ext).** Le serpent constrictor inflige 1d3+4 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le serpent constrictor doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

## Serpent constrictor géant

Animal de taille TG

Dés de vie : 11d8+14 (63 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m

Classe d'armure : 15 (-2 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +8/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 1d8+10)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 1d8+10)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte, constriction (1d8+10)

Particularités : odorat

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 25, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +9, Discrétion +10, Équilibre +11, Escalade +17,

Natation +16, Perception auditive +9

Dons : Endurance, Robustesse, Talent (Discrétion), Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Évolution possible : 12-16 DV (taille TG), 17-33 DV (taille Gg)

Ajustement de niveau : —

Le serpent constrictor géant est plus agressif que son cousin de taille plus modeste, car il a besoin de davantage de nourriture pour survivre.

## Serpent venimeux

La taille de ce type d'animal est très variable. Les serpents venimeux ne sont pas particulièrement agressifs, mais ils ont tendance à mordre avant de battre en retraite.

## Combat

Ce serpent tue ses proies à l'aide de sa morsure venimeuse, qui constitue également sa meilleure défense.

**Venin (Ext).** Morsure, jet de Vigueur (DD variable selon la taille, voir ci-dessous) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Taille	DD du jet de Vigueur
Très petite	10
Petite	10
Moyenne	11
Grande	11
Très grande	14

## SINGE

Animal de taille TP

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 9 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-12

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 5

Compétences : Détection +3, Discrétion +10, Équilibre +10, Escalade +10,

Perception auditive +3

Dons : Attaque en finesse

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : groupe (10-40)

Facteur de puissance : 1/6

Évolution possible : 2-3 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté s'applique à tous les singes vivant dans les arbres et dont la taille ne dépasse pas celle d'un chat domestique (tamarin, etc.).

## Combat

Généralement, le singe fuit à l'abri des arbres. Toutefois, il se bat féroce-ment s'il est acculé.

**Compétences.** Le singe bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé, et il utilise son modificateur de Dextérité (et non celui de force).

## TIGRE

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d8+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d8+6) = morsure (+4 corps à corps, 2d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d8+3)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 23, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +3, Discrétion +3°, Équilibre +6, Natation +11, Perception auditive +3

Dons : Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 7-12 DV (taille G), 13-18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ce grand félin mesure 2,70 mètres de long, pour 90 centimètres au garrot. Il pèse entre 200 et 300 kilos.

## Combat

**Bond (Ext).** Si le tigre charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance (action complexe), qui inclut deux attaques de pattes arrière.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le tigre doit réussir une attaque de griffes ou de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext).** Bonus à l'attaque +9 corps à corps, 1d8+3 points de dégâts.

**Compétences.** Le tigre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Équilibre. Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.



# CHAPITRE 3 : VERMINE

Ce chapitre dévoile le profil de nombreuses espèces de vermine monstrueuse. Généralement, ces créatures suivent leur instinct, et sont animées par des besoins simples : se nourrir et se reproduire.

Souvent, la vermine n'attaque que si elle a faim ou si elle est menacée.

**Traits de la vermine.** Sauf indication contraire, la vermine possède les traits suivants :

- **Dénuée d'intelligence.** Aucune valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets affectant le moral).
- **Vision dans le noir** sur 18 mètres.
- **Alignement.** Toujours neutre. La vermine ne connaît pas le concept de morale au sens humain du terme.
- **Trésor.** En général, la vermine n'a pas de trésor. Dans le cas contraire, il s'agit des possessions de ses proies.

## ABEILLE GÉANTE

**Vermine de taille M**

**Dés de vie :** 3d8 (13 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 11 m (4 cases), vol 24 m (bonne)

**Classe d'armure :** 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +2/+2

**Attaque :** dard (+2 corps à corps, 1d4 plus venin)

**Attaque à outrance :** dard (+2 corps à corps, 1d4 plus venin)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** venin

**Particularités :** vermine, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +3, Vol +2

**Caractéristiques :** For 11, Dex 14, Con 11, Int —, Sag 12, Cha 9

**Compétences :** Détection +5, Survie +1\*

**Dons :** —

**Environnement :** plaines tempérées

**Organisation sociale :** solitaire, nuée (2-5) ou essaim (11-20)

**Facteur de puissance :** 1

**Trésor :** pas de pièces, 1/4 de biens précieux (miel uniquement), pas d'objets

**Évolution possible :** 4-6 DV (taille M), 7-9 DV (taille G)

**Ajustement de niveau :** —

Bien qu'elle fasse environ 1,50 mètre de long, l'abeille géante se comporte de la même manière que l'abeille commune.

Il est rare que l'abeille géante se montre agressive, sauf si on l'attaque ou si elle doit défendre la ruche.

**Venin (Ext).** Blessure, Vigueur (DD 11), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Lorsque l'abeille parvient à piquer son adversaire, son dard est arraché et elle meurt aussitôt.

**Compétences.** Une abeille géante bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection. Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie visant à s'orienter.

## ARAIGNÉE MONSTRUEUSE

Quelle que soit sa taille, l'araignée monstrueuse est un redoutable prédateur qui use de sa morsure empoisonnée pour paralyser ou tuer ses proies.

L'espèce se divise en deux types : les chasseuses et les tisseuses. Les premières arpencent leur territoire en quête de nourriture, tandis que les secondes attendent que leurs proies viennent s'engluier dans leurs toiles. Les chasseuses tissent parfois des toiles qui leur servent de repaires uniquement. La vitesse de déplacement de base au sol de ces dernières est supérieure de 3 mètres à celles fournies dans les profils.

**Venin (Ext).** La morsure des araignées monstrueuses est venimeuse. Reportez-vous à la table ci-dessous. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution. Les affaiblissements temporaires indiqués sont valables pour l'effet initial et l'effet secondaire.

Taille	DD du jet de Vig.	Dégâts
Très petite	10	1d2 For
Petite	10	1d3 For
Moyenne	12	1d4 For
Grande	13	1d6 For
Très grande	16	1d8 For
Gigantesque	20	2d6 For
Colossale	28	2d8 For

**Toile (Ext).** L'araignée monstrueuse se cache souvent dans les arbres ou dans sa toile pour mieux se laisser tomber sur sa proie (ou descendre silencieusement jusqu'à elle au bout d'un fil suffisamment solide pour supporter son poids et celui d'une autre créature de même catégorie de taille).

En plus de la tactique précédente, que chasseuses et tisseuses mettent fréquemment en application, ces dernières sont capables de tisser rapidement un total de huit toiles par jour, qu'elles expulsent violemment et d'un seul coup. Cette attaque est similaire à lancer un filer, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et elle n'est

	Araignée monstrueuse, très petite	Araignée monstrueuse, petite	Araignée monstrueuse, moyenne
	<b>Vermine de taille TP</b>	<b>Vermine de taille P</b>	<b>Vermine de taille M</b>
<b>Dés de vie :</b>	1/2d8 (2 pv)	1d8 (4 pv)	2d8+2 (11 pv)
<b>Initiative :</b>	+3	+3	+3
<b>Vitesse de déplacement :</b>	6 m (4 cases), escalade 3 m	9 m (6 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases), escalade 6 m
<b>Classe d'armure :</b>	15 (+2 taille, +3 Dex), contact 15, pris au dépourvu 12	14 (+1 taille, +3 Dex), contact 14, pris au dépourvu 11	14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11
<b>Attaque de base/lutte :</b>	+0/-12	+0/-6	+1/+1
<b>Attaque :</b>	morsure (+5 corps à corps, 1d3-4 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d4-2 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d6 plus venin)
<b>Attaque à outrance :</b>	morsure (+5 corps à corps, 1d3-4 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d4-2 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d6 plus venin)
<b>Espace occupé/allonge :</b>	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
<b>Attaques spéciales :</b>	toile, venin	toile, venin	toile, venin
<b>Particularités :</b>	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
<b>Jets de sauvegarde :</b>	Réf +3, Vig +2, Vol +0	Réf +3, Vig +2, Vol +0	Réf +3, Vig +4, Vol +0
<b>Caractéristiques :</b>	For 3, Dex 17, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 7, Dex 17, Con 11, Int —, Sag 10, Cha 2	For 11, Dex 17, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2
<b>Compétences :</b>	Détection +4*, Discrétion +15*, Escalade +11, Saut -4*	Détection +4*, Discrétion +11*, Escalade +11, Saut -2*	Détection +4*, Discrétion +7*, Escalade +11, Saut +0*
<b>Dons :</b>	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)
<b>Environnement :</b>	forêts tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
<b>Organisation sociale :</b>	colonie (8-16)	colonie (2-5) ou nuée (6-11)	solitaire ou colonie (2-5)
<b>Facteur de puissance :</b>	1/4	1/2	1
<b>Trésor :</b>	aucun	aucun	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
<b>Évolution possible :</b>	—	—	3 DV (taille M)
<b>Ajustement de niveau :</b>	—	—	—

	<b>Araignée monstrueuse, grande</b>
	<b>Vermine de taille G</b>
Dés de vie :	4d8+4 (22 pv)
Initiative :	+3
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), escalade 6 m
Classe d'armure :	14 (-1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte :	+3/+9
Attaque :	morsure (+4 corps à corps, 1d8+3 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+4 corps à corps, 1d8+3 plus venin)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	toile, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +5, Vol +1
Caractéristiques :	For 15, Dex 17, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4°, Discrétion +3°, Escalade +11, Saut +2°
Dons :	—
Environnement :	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (2-5)
Facteur de puissance :	2
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	5-7 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—

	<b>Araignée monstrueuse, gigantesque</b>
	<b>Vermine de taille Gig</b>
Dés de vie :	16d8+32 (104 pv)
Initiative :	+3
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), escalade 6 m
Classe d'armure :	19 (-4 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+12/+31
Attaque :	morsure (+15 corps à corps, 2d8+10 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+15 corps à corps, 2d8+10 plus venin)
Espace occupé/allonge :	6 m/4,50 m
Attaques spéciales :	toile, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +12, Vol +5
Caractéristiques :	For 25, Dex 17, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4°, Discrétion -5°, Escalade +14, Saut +7°
Dons :	—
Environnement :	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	8
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	17-31 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau :	—

	<b>Araignée monstrueuse, très grande</b>
	<b>Vermine de taille TG</b>
Dés de vie :	8d8+16 (52 pv)
Initiative :	+3
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), escalade 6 m
Classe d'armure :	16 (-2 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+6/+18
Attaque :	morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	toile, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +8, Vol +2
Caractéristiques :	For 19, Dex 17, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4°, Discrétion -1°, Escalade +12, Saut +4°
Dons :	—
Environnement :	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (2-5)
Facteur de puissance :	5
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	9-15 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—

	<b>Araignée monstrueuse, colossale</b>
	<b>Vermine de taille C</b>
Dés de vie :	32d8+64 (208 pv)
Initiative :	+2
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), escalade 6 m
Classe d'armure :	22 (-8 taille, +2 Dex, +18 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+24/+50
Attaque :	morsure (+26 corps à corps, 4d6+15 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+26 corps à corps, 4d6+15 plus venin)
Espace occupé/allonge :	12 m/9 m
Attaques spéciales :	toile, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +12, Vig +20, Vol +10
Caractéristiques :	For 31, Dex 15, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +7°, Discrétion -10°, Escalade +16, Saut +10°
Dons :	—
Environnement :	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	11
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	33-60 DV (taille C)
Ajustement de niveau :	—

efficace que contre les créatures dont la catégorie de taille est au plus supérieure d'un cran à celle de l'araignée.

Une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer, en réussissant respectivement un test d'Évasion ou de Force. Dans les deux cas, il s'agit d'une action simple. Le DD à atteindre est indiqué sur la table ci-dessous. Les DD de ces tests sont liés à la Constitution, sachant que celui du test de Force inclut un bonus racial de +4.

Les tisseuses fabriquent souvent des toiles verticales faisant entre 1,50 mètre et 18 mètres de côté, selon la taille de l'araignée. Généralement, elles les positionnent de manière à attraper les créatures volantes, mais elles peuvent également les disposer pour piéger des proies évoluant à même le sol. Ces toiles sont tellement fines qu'il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour les remarquer. Les créatures qui se heurtent à cet obstacle se retrouvent engluées, comme si l'araignée les avait prises pour cible à l'aide des toiles qu'elle projette (voir plus haut). Si les prisonniers disposent d'une surface solide sur laquelle prendre appui (sol, mur, arbre, etc.), ils bénéficient d'un bonus de +5 au test d'Évasion ou de Force (selon qu'ils essaient d'échapper à la toile ou de la déchirer). Chaque carré de toile de 1,50 mètre de côté a les points de résistance mentionnés sur la table, ainsi qu'une réduction des dégâts de (5/-).

L'araignée monstrueuse peut évoluer sur cette toile verticale à sa vitesse d'escalade. Elle sait exactement où se trouve toute créature touchant sa toile.

Taille de l'araignée	DD du test d'Évasion	DD du test de Force	Pts de résistance
Très petite	10	14	2
Petite	10	14	4
Moyenne	12	16	6
Grande	13	17	12
Très grande	16	20	14
Gigantesque	20	24	16
Colossale	28	32	18

**Perception des vibrations (Ext).** L'araignée monstrueuse sait précisément où se trouvent toutes les créatures en contact avec le sol (dans un rayon de 18 mètres) ou avec ses toiles.

**Compétences.** Toutes les araignées monstrueuses bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elles peuvent toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même si elles sont pressées ou menacées. Enfin, elles exploitent leur modificateur de Force ou de Dextérité à ce type de test, en choisissant le plus élevé.

\* Les chasseuses bénéficient d'un bonus racial de +10 aux tests de Saut et de +8 aux tests de Détection. De leur côté, les tisseuses bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion quand elles ont recours à leurs toiles.



## CHARANÇON GÉANT

Vermine de taille G  
 Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)  
 Initiative : +0  
 Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)  
 Classe d'armure : 19 (-1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19  
 Attaque de base/lutte : +5/+15  
 Attaque : mandibules (+10 corps à corps, 4d6+9)  
 Attaque à outrance : mandibules (+10 corps à corps, 4d6+9)  
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : piétinement (2d8+3)  
 Particularités : vermine, vision dans le noir (18 m)  
 Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +8, Vol +2  
 Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con 17, Int —, Sag 10, Cha 9  
 Compétences : —  
 Dons : —  
 Environnement : forêts tempérées  
 Organisation sociale : groupe (2-5) ou nuée (6-11)  
 Facteur de puissance : 4  
 Évolution possible : 8-10 DV (taille G), 11-21 DV (taille TG)  
 Ajustement de niveau : —

Cet insecte géant est extrêmement nuisible puisqu'il s'en prend fréquemment aux champs cultivés (un seul charançon de cette taille peut dévaster une ferme entière en très peu de temps). Une fois adulte, il fait environ 3 mètres de long.

**Piétinement (Ext).** Jet de Réflexes (DD 19) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

## FOURMI GÉANTE

Parmi toutes les créatures de ce type, la fourmi géante est l'une des plus résistantes et des plus adaptables qui soient. Soldats et ouvrières mesurent environ 1,80 mètre de long, la reine pouvant atteindre les 2,70 mètres.

**Dard acide (Ext).** Chez les fourmis géantes, le soldat est doté d'un dard relié à une glande productrice d'acide située ■ niveau de l'abdomen. S'il parvient à saisir un adversaire entre ses mandibules, il peut tenter de le piquer à chaque round (bonus à l'attaque de +3). Chaque coup au but inflige 1d4+1 points de dégâts perforants, plus 1d4 points d'acide.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la fourmi doit réussir une attaque de mandibules. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir ■ prise et peut piquer à l'aide de son dard (soldat uniquement).

**Compétences.** Une fourmi géante bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand elle suit une piste à l'odeur, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même si elle est pressée ou menacée.

	Fourmi géante, ouvrière	Fourmi géante, soldat	Fourmi géante, reine
	Vermine de taille M	Vermine de taille M	Vermine de taille G
Dés de vie :	2d8 (9 pv)	2d8+2 (11 pv)	4d8+4 (22 pv)
Initiative :	+0	+0	-1
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases), escalade 6 m	15 m (10 cases), escalade 6 m	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	17 (+2 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	17 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+1/+1	+1/+3	+3/+10
Attaque :	mandibules (+1 corps à corps, 1d6)	mandibules (+3 corps à corps, 2d4+3)	mandibules (+5 corps à corps, 2d6+4)
Attaque à outrance :	mandibules (+1 corps à corps, 1d6)	mandibules (+3 corps à corps, 2d4+3)	mandibules (+5 corps à corps, 2d6+4)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	étréinte	dard acide, étreinte	étréinte
Particularités :	odorat, vermine	odorat, vermine	odorat, vermine
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +3, Vol +0	Réf +0, Vig +4, Vol +1	Réf +0, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques :	For 10, Dex 10, Con 10, Int —, Sag 11, Cha 9	For 14, Dex 10, Con 13, Int —, Sag 13, Cha 11	For 16, Dex 9, Con 13, Int —, Sag 13, Cha 11
Compétences :	Escalade +8	Escalade +10,	
Dons :	Pistage (S)	Pistage (S)	Pistage (S)
Environnement :	plaines tempérées	plaines tempérées	plaines tempérées
Organisation sociale :	groupe (2-6) ou unité (6-11 plus 1 soldat)	solitaire ou unité (2-4)	fourmilière (1 plus 10-100 ouvrières et 5-20 soldats)
Facteur de puissance :	1	2	2
Trésor :	aucun	aucun	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)	3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)	5-6 DV (taille G), 7-8 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

## GUÊPE GÉANTE

Vermine de taille G  
 Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)  
 Initiative : +1  
 Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)  
 Classe d'armure : 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13  
 Attaque de base/lutte : +3/+11  
 Attaque : dard (+6 corps à corps, 1d3+6 plus venin)  
 Attaque à outrance : dard (+6 corps à corps, 1d3+6 plus venin)  
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : venin  
 Particularités : vermine, vision dans le noir (18 m)  
 Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +2  
 Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 14, Int —, Sag 13, Cha 11  
 Compétences : Détection +9, Survie +1<sup>°</sup>  
 Milieu naturel/climat : forêts tempérées  
 Organisation sociale : solitaire, groupe (2-5) ou essaim (11-20)  
 Facteur de puissance : 3  
 Évolution possible : 6-8 DV (taille G), 9-15 DV (taille TG)  
 Ajustement de niveau : —

La guêpe attaque quand elle a faim ou quand elle se sent menacée. Elle combat en piquant ■ cible jusqu'à ce que mort s'ensuive. Une fois l'adversaire tué ou mis hors de combat, elle le ramène à son nid, où sa dépouille servira de nourriture aux œufs qu'elle pondra à l'intérieur.

**Venin (Ext).** Blessure, jet de Vigueur (DD 14), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

**Compétences.** Une guêpe géante bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection. <sup>°</sup> Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie visant à s'orienter.

## MANTE RELIGIEUSE GÉANTE

Vermine de taille G  
 Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)  
 Initiative : -1  
 Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (médiocre)  
 Classe d'armure : 14 (-1 taille, -1 Dex, +6 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 14  
 Attaque de base/lutte : +3/+11  
 Attaque : pattes (+6 corps à corps, 1d8+4)  
 Attaque à outrance : pattes (+6 corps à corps, 1d8+4) et mandibules (+1 corps à corps, 1d6+2)  
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : étreinte  
 Particularités : vermine, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +0, Vig +6, Vol +3  
**Caractéristiques :** For 19, Dex 8, Con 15, Int —, Sag 14, Cha 11  
**Compétences :** Détection +6, Discrétion -1\*  
**Dons :** —  
**Environnement :** forêts tempérées  
**Organisation sociale :** solitaire  
**Facteur de puissance :** 3  
**Évolution possible :** 5-8 DV (taille G), 9-12 DV (taille TG)  
**Ajustement de niveau :** —

Ce carnivore à la patience infinie peut rester immobile des heures jusqu'à ce que sa proie se décide à venir à portée.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, la mante religieuse géante doit réussir une attaque de patte. Si elle remporte le test de lutte qui s'ensuit, elle parvient à assurer sa prise et porte une attaque de morsure (en qualité d'attaque principale, bonus à l'attaque de +6).

**Compétences.** Une mante religieuse géante bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Discrétion. \* En raison de son camouflage naturel, le bonus racial aux tests de Discrétion passe à +12 si elle est entourée de végétation.

## MILLE-PATTES MONSTRUEUX

Les mille-pattes monstrueux s'en prennent généralement à tout ce qui ressemble à de la nourriture, mordant à l'aide de leurs mandibules avant d'injecter leur venin.

	Mille-pattes monstrueux, très petit Vermine de taille TP
Dés de vie :	1/4d8 (1 pv)
Initiative :	+2
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), escalade 6 m
Classe d'armure :	14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte :	+0/-13
Attaque :	morsure (+4 corps à corps, 1d3-5 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+4 corps à corps, 1d3-5 plus venin)
Espace occupé/allonge :	75 cm/0 m
Attaques spéciales :	venin
Particularités :	vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +2, Vol +0
Caractéristiques :	For 1, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion +18, Escalade +10
Dons :	Attaque en finesse (S)
Environnement :	souterrains
Organisation sociale :	colonie (8-16)
Facteur de puissance :	1/8
Évolution possible :	—
Ajustement de niveau :	—

	Mille-pattes monstrueux, grand Vermine de taille G
Dés de vie :	3d8 (13 pv)
Initiative :	+2
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), escalade 12 m
Classe d'armure :	14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte :	+2/+7
Attaque :	morsure (+3 corps à corps, 1d8+1 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+3 corps à corps, 1d8+1 plus venin)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	venin
Particularités :	vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +3, Vol +1
Caractéristiques :	For 13, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion +6, Escalade +10
Dons :	Attaque en finesse (S)
Environnement :	souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (2-5)
Facteur de puissance :	1
Évolution possible :	4-5 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—

Taille	DD du jet de Vigueur	Dégâts
Très petite	10	1 Dex
Petite	10	1d2 Dex
Moyenne	10	1d3 Dex
Grande	11	1d4 Dex
Très grande	14	1d6 Dex
Gigantesque	17	1d8 Dex
Colossale	23	2d6 Dex

**Venin (Ext).** La morsure des mille-pattes monstrueux est venimeuse. Reportez-vous à la table ci-dessus. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution. Les affaiblissements temporaires indiqués sont valables pour l'effet initial et l'effet secondaire.

**Compétences.** Un mille-pattes monstrueux bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et de Discrétion. Il utilise son modificateur de Force ou de Dextérité aux tests d'Escalade, en choisissant le plus élevé. Enfin, il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou menacé.

## PUNAISE DE FEU GÉANTE

Vermine de taille P

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

	Mille-pattes monstrueux, petit Vermine de taille P	Mille-pattes monstrueux, moyen Vermine de taille M
Dés de vie :	1/2d8 (2 pv)	1d8 (4 pv)
Initiative :	+2	+2
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), escalade 9 m	12 m (8 cases), escalade 12 m
Classe d'armure :	14 (+1 taille, +2 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12	14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte :	+0/-7	+0/-1
Attaque :	morsure (+3 corps à corps, 1d4-3 plus venin)	morsure (+2 corps à corps, 1d6-1 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+3 corps à corps, 1d4-3 plus venin)	morsure (+2 corps à corps, 1d6-1 plus venin)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	venin	venin
Particularités :	vermine, vision dans le noir (18 m)	vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +2, Vol +0	Réf +2, Vig +2, Vol +0
Caractéristiques :	For 5, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 9, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion +14, Escalade +10	Détection +4, Discrétion +10, Escalade +10
Dons :	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)
Environnement :	souterrains	souterrains
Organisation sociale :	colonie (2-5) ou nuée (6-11)	solitaire ou colonie (2-5)
Facteur de puissance :	1/4	1/2
Évolution possible :	—	—
Ajustement de niveau :	—	—

## Mille-pattes monstrueux, très grand Vermine de taille TG

6d8+6 (33 pv)

+2

12 m (8 cases), escalade 12 m

16 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14  
+4/+15

morsure (+5 corps à corps, 2d6+4 plus venin)

morsure (+5 corps à corps, 2d6+4 plus venin)

4,50 m/3 m

venin

vermine, vision dans le noir (18 m)

Réf +4, Vig +6, Vol +2

For 17, Dex 15, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2

Détection +4, Discrétion +2, Escalade +11

—

souterrains

solitaire ou colonie (2-5)

2

7-11 DV (taille TG)

—



	<b>Mille-pattes monstrueux, gigantesque</b>
	<b>Vermine de taille Gig</b>
Dés de vie :	12d8+12 (66 pv)
Initiative :	+2
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), escalade 12 m
Classe d'armure :	18 (-4 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+9/+27
Attaque :	morsure (+11 corps à corps, 2d8+9 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+11 corps à corps, 2d8+9 plus venin)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	venin
Particularités :	vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +9, Vol +4
Caractéristiques :	For 23, Dex 15, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion -2, Escalade +14
Dons :	—
Environnement :	souterrains
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	6
Évolution possible :	17-23 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau :	—

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16  
 Attaque de base/lutte : +0/-4  
 Attaque : mandibules (+1 corps à corps, 2d4)  
 Attaque à outrance : mandibules (+1 corps à corps, 2d4)  
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : —  
 Particularités : vermine, vision dans le noir (18 m)  
 Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +2, Vol +0  
 Caractéristiques : For 10, Dex 11, Con 11, Int —, Sag 10, Cha 7  
 Compétences : —  
 Dons : —  
 Environnement : plaines chaudes  
 Organisation sociale : groupe (2-5) ou colonie (6-11)  
 Facteur de puissance : 1/3  
 Évolution possible : 2-3 DV (taille P)  
 Ajustement de niveau : —

Cet insecte nocturne est lumineux, ce qui le rend très prisé des mineurs et des aventuriers. Il possède deux glandes, situées au-dessus des yeux, qui produisent de la lumière. Cette luminosité persiste pendant 1d6 jours même après que les glandes ont été prélevées sur la punaise de feu; elles éclairent une

## Mille-pattes monstrueux, colossal

	<b>Vermine de taille C</b>
Dés de vie :	24d8+24 (132 pv)
Initiative :	+1
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), escalade 12 m
Classe d'armure :	20 (-8 taille, +2 Dex, +16 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+18/+42
Attaque :	morsure (+18 corps à corps, 4d6+12 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+18 corps à corps, 4d6+12 plus venin)
Espace occupé/allonge :	9 m/6 m
Attaques spéciales :	venin
Particularités :	vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +15, Vol +8
Caractéristiques :	For 27, Dex 13, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion -7, Escalade +16
Dons :	—
Environnement :	souterrains
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	9
Évolution possible :	25-48 DV (taille C)
Ajustement de niveau :	—

zone de 3 mètres de rayon environ. La punaise de feu géante est longue de 60 centimètres.

## SCARABÉE GÉANT

	<b>Vermine de taille M</b>
Dés de vie :	2d8+4 (13 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+1/+2
Attaque : mandibules (+2 corps à corps, 1d4+1)	
Attaque à outrance : mandibules (+2 corps à corps, 1d4+1)	
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	jet d'acide
Particularités :	vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +5, Vol +0
Caractéristiques :	For 13, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 9
Compétences :	—
Dons :	—
Environnement :	forêts chaudes
Organisation sociale :	groupe (2-5) ou nuée (6-11)

### Scorpion monstrueux, très petit

	<b>Vermine de taille TP</b>
Dés de vie :	1/2d8+2 (4 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)
Classe d'armure :	14 (+2 taille, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+0/-8
Attaque :	pince (+2 corps à corps, 1d2-4)
Attaque à outrance :	2 pinces (+2 corps à corps, 1d2-4) et dard (-3 corps à corps, 1d2-4 plus venin)
Espace occupé/allonge :	75 cm/0 m
Attaques spéciales :	striction (1d2-4), étreinte, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques :	For 3, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion +12, Escalade +0
Dons :	Attaque en finesse (S)
Environnement :	déserts chauds
Organisation sociale :	colonie (8-16)
Facteur de puissance :	1/4
Évolution possible :	—
Ajustement de niveau :	—

### Scorpion monstrueux, petit

	<b>Vermine de taille ■</b>
Dés de vie :	1d8+2 (6 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	14 (+1 taille, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+0/-4
Attaque :	pince (+1 corps à corps, 1d3-1)
Attaque à outrance :	2 pinces (+1 corps à corps, 1d3-1) et dard (-4 corps à corps, 1d3-1 plus venin)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	striction (1d3-1), étreinte, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques :	For 9, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion +8, Escalade +3
Dons :	Attaque en finesse (S)
Environnement :	déserts chauds
Organisation sociale :	colonie (2-5) ou nuée (6-11)
Facteur de puissance :	1/2
Évolution possible :	—
Ajustement de niveau :	—

### Scorpion monstrueux, moyen

	<b>Vermine de taille M</b>
Dés de vie :	2d8+4 (13 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+1/+2
Attaque :	pince (+2 corps à corps, 1d4+1)
Attaque à outrance :	2 pinces (+2 corps à corps, 1d4+1) et dard (-3 corps à corps, 1d4 plus venin)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	striction (1d4+1), étreinte, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +5, Vol +0
Caractéristiques :	For 13, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion +4, Escalade +5
Dons :	—
Environnement :	déserts chauds
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (2-5)
Facteur de puissance :	1
Évolution possible :	3-4 DV (taille M)
Ajustement de niveau :	—

### Scorpion monstrueux, grand

#### Vermine de taille G

Dés de vie :	5d8+10 (32 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases)
Classe d'armure :	16 (-1 taille, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+3/+11
Attaque :	pince (+6 corps à corps, 1d6+4)
Attaque à outrance :	2 pinces (+6 corps à corps, 1d6+4) et dard (+1 corps à corps, 1d6+2 plus venin)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	constriction (1d6+4), étreinte, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +6, Vol +1
Caractéristiques :	For 19, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion +0, Escalade +8
Dons :	—
Environnement :	déserts chauds
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (2-5)
Facteur de puissance :	3
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	6-9 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—

### Scorpion monstrueux, gigantesque

#### Vermine de taille Gig

Dés de vie :	20d8+60 (150 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases)
Classe d'armure :	24 (-4 taille, +18 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte :	+15/+37
Attaque :	pince (+21 corps à corps, 2d6+10)
Attaque à outrance :	2 pinces (+21 corps à corps, 2d6+10) ■ dard (+16 corps à corps, 2d6+5 plus venin)
Espace occupé/allonge :	6 m/4,50 m
Attaques spéciales :	constriction (2d6+10), étreinte, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +15, Vol +6
Caractéristiques :	For 31, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion -8, Escalade +14
Dons :	—
Environnement :	déserts chauds
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	10
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	21-39 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau :	—

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le scarabée géant se nourrit principalement de charogne et de déchets organiques, qu'il récupère pour s'en faire un nid dans lequel il pondra ses œufs. Il mesure environ 1,80 mètre de long.

Cet insecte ne combat que pour se défendre ou pour protéger son nid ou ses œufs.

**Jet d'acide (Ext).** Quand on le dérange, le scarabée géant crache un cône de vapeur acide (3 mètres de long, 1 fois par round). Toutes les créatures touchées doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de subir 1d4+2 points de dégâts d'acide. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## SCORPION MONSTRUEUX

Le scorpion monstrueux a de bonnes chances d'attaquer toutes les proies qui se présentent. Il charge souvent ses adversaires.

**Constriction (Ext).** S'il remporte un test de lutte, le scorpion monstrueux inflige automatiquement des dégâts de pinces.

### Scorpion monstrueux, très grand

#### Vermine de taille TG

Dés de vie :	10d8+30 (75 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases)
Classe d'armure :	20 (-2 taille, +12 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+7/+21
Attaque :	pince (+11 corps à corps, 1d8+6)
Attaque à outrance :	2 pinces (+2 corps à corps, 1d8+6) et dard (+6 corps à corps, 2d4+3 plus venin)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	constriction (1d8+6), étreinte, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +10, Vol +3
Caractéristiques :	For 23, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion -4, Escalade +10
Dons :	—
Environnement :	déserts chauds
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (2-5)
Facteur de puissance :	7
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	11-19 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—

### Scorpion monstrueux, colossal

#### Vermine de taille C

Dés de vie :	40d8+120 (300 pv)
Initiative :	-1
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases)
Classe d'armure :	26 (-8 taille, -1 Dex, +25 naturelle), contact 1, pris au dépourvu 26
Attaque de base/lutte :	+30/+58
Attaque :	pince (+34 corps à corps, 2d8+12)
Attaque à outrance :	2 pinces (+34 corps à corps, 2d8+12) et dard (+29 corps à corps, 2d8+6 plus venin)
Espace occupé/allonge :	12 m/9 m
Attaques spéciales :	constriction (2d8+12), étreinte, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +12, Vig +25, Vol +13
Caractéristiques :	For 35, Dex 8, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discrétion -12, Escalade +16
Dons :	—
Environnement :	déserts chauds
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	12
Trésor :	1/10 <sup>e</sup> de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	41-60 DV (taille C)
Ajustement de niveau :	—

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le scorpion monstrueux doit commencer par toucher à l'aide d'une de ses pinces. Pour ce qui est des tests de lutte, il exploite son modificateur de Force ou de Dextérité, en choisissant le plus élevé.

**Venin (Ext).** Le dard des scorpions monstrueux est venimeux. Reportez-vous à la table ci-dessous. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution. Les affaiblissements temporaires indiqués sont valables pour l'effet initial et l'effet secondaire.

Taille	DD du jet de Vigueur	Dégâts
Très petite	12	1 Con
Petite	12	1d2 Con
Moyenne	13	1d3 Con
Grande	14	1d4 Con
Très grande	18	1d6 Con
Gigantesque	23	1d8 Con
Colossale	33	1d10 Con

**Compétences.** Le scorpion monstrueux bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion ■ Escalade.



# CHAPITRE 4 : ÉVOLUTION DES MONSTRES

Chacune des descriptions de monstres des Chapitres 1 à 3 dépeint une créature type de son espèce. Néanmoins, en les utilisant pour base, il existe divers moyens de créer des monstres uniques ou extraordinaires : en ajoutant des niveaux de classe, en augmentant le nombre de dés de vie, ou en ajoutant un archétype. Du reste, rien ne vous empêche de recouper ces méthodes. Ainsi, il est possible de faire évoluer un monstre doté d'un archétype (par exemple, un lammasu demi-dragon) en augmentant ses dés de vie et en lui ajoutant des niveaux de classe.

**Niveaux de classe.** Les créatures intelligentes de forme plus ou moins humanoïde évoluent généralement par le biais de niveaux de classe. Dans ce cas, la ligne liée à l'évolution possible précise « par une classe de personnage ». Ces niveaux simulent généralement un gain d'expérience et l'apprentissage de compétences et de pouvoirs.

**Augmentation des dés de vie.** Les créatures intelligentes, mais qui n'ont pas de forme humanoïde, et les monstres dénués d'intelligence évoluent en gagnant des dés de vie. On considère alors qu'il s'agit de spécimens supérieurs, particulièrement grands et puissants.

**Archétypes.** Qu'elles soient intelligentes ou non, les créatures affublées d'un héritage singulier (draconiennes ou félonnes, par exemple) ou frappées d'un changement forcé (morts-vivants ■ lycanthropes, par exemple) peuvent être modifiées par le biais d'un archétype. L'ajout d'un archétype produit habituellement un monstre doté de pouvoirs qui diffèrent de ceux de son espèce.

Chacune de ces trois méthodes d'amélioration des monstres est abordée en détail ci-dessous.

## TIRAGE DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Les monstres disposent de valeurs de caractéristique moyennes (ou standard) : un 10 ou un 11 pour chacune (sans oublier les modificateurs raciaux). Cependant, les monstres améliorés sont des individus à part entière qui possèdent des valeurs de caractéristique supérieures à la normale. Ils bénéficient alors du tirage « d'élite » ou du tirage « simple ».

Les créatures améliorées par le biais d'un archétype ou d'une augmentation de dés de vie s'en remettent à l'une des trois méthodes de tirage (standard, simple ou d'élite). Un monstre unique relève généralement du tirage d'élite.

**Tirage d'élite.** Le tirage d'élite produit les valeurs de caractéristique suivantes : 15, 14, 13, 12, 10 et 8. Ces valeurs sont le fruit des modifications suivantes au tirage standard : +4, +4, +2, +2, +0 ■ -2. Même si le monstre présente un petit point faible par rapport à un membre type de son espèce, il lui reste supérieur. Ce tirage convient tout particulièrement aux monstres qui bénéficient de niveaux de classe de PJ. Ainsi, un joueur manifestant le souhait

d'interpréter un monstre issu de ce manuel exploitera cette méthode s'il ne souhaite pas tirer ses caractéristiques.

**Tirage simple.** Le tirage simple produit les valeurs de caractéristique suivantes : 13, 12, 11, 10, 9 et 8. Ces valeurs sont le fruit des modifications suivantes au tirage standard : +2, +2, +0 +0, -2 et -2. Cette méthode ne produit pas nécessairement des monstres supérieurs à la normale, mais elle en fait des individus à part entière, dotés de forces et de faiblesses si on les compare à des membres typiques de leur espèce. Ce tirage convient tout particulièrement aux monstres qui bénéficient de niveaux de classe de PNJ (adeptes, hommes d'armes, etc.).

**Amélioration des valeurs de caractéristique.** Lorsqu'un monstre atteint un nombre de dés de vie divisible par 4, l'une de ses valeurs de caractéristique augmente de 1 point. Par exemple, un lammasu de 7 dés de vie bénéficie d'une telle augmentation à 8 DV, puis à 12 DV. Par contre, les monstres ne bénéficient pas d'augmentations de caractéristiques pour les niveaux qu'ils ont « déjà atteints » par le biais de leurs dés de vie raciaux. En effet, ces ajustements sont déjà inclus dans leurs caractéristiques de base.

## MONSTRES ET NIVEAUX DE CLASSE

Si une créature acquiert une classe de personnage, elle suit les règles du multiclassage telles qu'elles sont décrites aux pages 59–60 du *Manuel des Joueur*. Le nombre de ses dés de vie est égal à la somme de ses niveaux de classe et de ses dés de vie raciaux. Par exemple, un ogre a normalement 4 DV. S'il acquiert un niveau de barbare, il devient une créature de niveau 5 (4d8 DV pour ses niveaux d'ogre, plus 1d12 DV pour son niveau de barbare). La « classe monstrueuse » d'une créature est toujours une classe de prédilection : le fait de l'avoir ne lui impose jamais le moindre malus de PX. Les dés de vie supplémentaires qu'une créature gagne en acquérant une classe de personnage n'ont jamais le moindre effet sur sa taille.

**Humanoïdes et niveaux de classe.** Les créatures dotées de 1 DV ou moins remplacent leurs niveaux de monstre par leurs niveaux de personnage. Par exemple, un ensorceleur goblin perd son bonus à l'attaque, ses bonus aux sauvegardes, ses compétences ■ ses dons d'humanoïde pour les remplacer par ceux d'un ensorceleur de niveau 1.

**Ajustement de niveau et niveau global équivalent.** Pour déterminer le niveau global équivalent (NGE) d'un personnage monstrueux, faites la somme de son ajustement de niveau, de ses dés de vie raciaux et de ses niveaux de classe de personnage. Il dispose alors d'un nombre de points d'expérience égal au minimum requis pour un personnage de son NGE. Par exemple, un barbare mineure de niveau 4 a un NGE de 12 (6 pour ses DV de mineure, 4 pour ses niveaux de classe et 2 pour son ajustement de niveau). Étant l'équivalent d'un personnage de niveau 12, il possède 66 000 PX et doit atteindre un total de 28 000 pour passer au niveau 13 et gagner un autre niveau de classe.

Si vous choisissez d'équiper un monstre, exploitez son NGE en guise de niveau global pour déterminer la quantité de matériel à laquelle il a droit.

TABLE 4-1 : ÉVOLUTION DES MONSTRES SELON LE TYPE

	Dés de vie	Bonus à l'attaque	JS favorables	Points de compétence*
Aberration	d8	DV x 3/4 (comme prêtre)	Vol	2 + mod. d'Int par DV
Animal	d8	DV x 3/4 (comme prêtre)	Réf, Vig (et parfois Vol)	2 ± mod. d'Int par DV
Créature artificielle	d10	DV x 3/4 (comme prêtre)	—	2 + mod. d'Int par DV**
Créature magique	d10	DV (comme guerrier)	Réf, Vig	2 ± mod. d'Int par DV
Dragon	d12	DV (comme guerrier)	Réf, Vig, Vol	6 + mod. d'Int par DV
Élémentaire	d8	DV x 3/4 (comme prêtre)	Réf (Air, Feu) ou Vig (Eau, Terre)	2 + mod. d'Int par DV
Extérieur	d8	DV (comme guerrier)	Réf, Vig, Vol	8 + mod. d'Int par DV
Fée	d6	DV x 1/2 (comme magicien)	Réf, Vol	11 + mod. d'Int par DV
Géant	d8	DV x 3/4 (comme prêtre)	Vig	2 + mod. d'Int par DV
Humanoïde	d8	DV x 3/4 (comme prêtre)	Variable (un au choix)	2 + mod. d'Int par DV
Humanoïde monstrueux	d8	DV (comme guerrier)	Réf, Vol	2 + mod. d'Int par DV
Mort-vivant	d12	DV ■ 1/2 (comme magicien)	Vol	4 + mod. d'Int par DV**
Plante	d8	DV x 3/4 (comme prêtre)	Vig	2 + mod. d'Int par DV**
Vase	d10	DV x 3/4 (comme prêtre)	—	2 + mod. d'Int par DV**
Vermine	d8	DV x 3/4 (comme prêtre)	Vig	2 + mod. d'Int par DV**

Tous les types ont un nombre de dons égal à 1 + 1 tous les 3 DV.

\* Dès lors que la créature a une Intelligence de 1 au moins, elle gagne un minimum de 1 point de compétence par dé de vie.

\*\* Les créatures dénuées de valeur d'Intelligence ne gagnent ni points de compétence ni dons.

**Acquisition des dons et augmentation des valeurs de caractéristique.** L'acquisition des dons et les augmentations de caractéristiques d'un monstre dépendent de ses dés de vie, pas de son NGE. Par exemple, un barbare minotaure de niveau 1 a un total de 7 DV. Il possède trois dons (pour ses 1<sup>er</sup>, 3<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> DV). Au moment de gagner un 2<sup>e</sup> niveau de barbare, il acquiert un 8<sup>e</sup> dé de vie et augmente donc une caractéristique de 1 point. En devenant un barbare de niveau 3, il constitue une créature de 9 dés de vie et gagne son quatrième don.

Lorsqu'une créature gagne des dés de vie, ses bonus à l'attaque et aux sauvegardes s'en trouvent parfois modifiés. Elle gagne également des dons et des compétences (selon son type, voir la Table 4-1).

Les bonus aux sauvegardes apparaissent sur la Table 3-1, page 22 du *Manuel des Joueurs*. Les sauvegardes favorables exploitent la valeur la plus élevée qui y est donnée.

Notez que si une créature fait l'acquisition d'une classe de monstre, elle évolue selon cette classe et non selon son type.

L'encadré de la page 292 offre un exemple d'évolution du profil d'une créature dont les dés de vie ont connu une augmentation.

Certaines créatures changent de catégorie de taille quand elles gagnent des DV supplémentaires (le cas échéant, la nouvelle catégorie de taille est mentionnée entre parenthèses).

Une augmentation de taille affecte certains pouvoirs spéciaux (par exemple, l'étreinte), les valeurs de caractéristique, la CA, le bonus à l'attaque et les dégâts infligés par la créature, comme détaillé sur les Tables 4-2 et 4-3.

Ancienne taille*	Nouvelle taille	For	Dex	Con	Armure naturelle	CA/ attaque
Infime	Minuscule	—	-2	—	—	-4
Minuscule	Très petite	+2	-2	—	—	-2
Très petite	Petite	+4	-2	—	—	-1
Petite	Moyenne	+4	-2	+2	—	-1
Moyenne	Grande	+8	-2	+4	+2	-1
Grande	Très grande	+8	-2	+4	+3	-1
Très grande	Gigantesque	+8	—	+4	+4	-2
Gigantesque	Colossale	+8	—	+4	+5	-4

\* Ces ajustements sont cumulables si la créature gagne plusieurs catégories de taille. Par exemple, un monstre passant de la taille M à la taille TG doit prendre en compte les ajustements suivants : +16 en force, -4 en Dextérité, +8 en Constitution, +5 d'armure naturelle, -2 à la CA et -2 à l'attaque.

Anciens dégâts (par attaque) <sup>27</sup>	Nouveaux dégâts
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
1d10	2d8
2d6	3d6
2d8	3d8

\* Ces ajustements sont cumulables si la créature gagne plusieurs catégories de taille. Par exemple, si un monstre donnant deux coups de griffes par round (1d4/1d4) passe de la taille M à la taille TG, les dégâts de ses attaques passent à 1d8/1d8.

On crée certains monstres en ajoutant un archétype à une créature existante. Une créature ainsi modifiée est une erreur de la nature, le fruit d'une expérience ou la première génération de rejetons issus de parents de différentes espèces.

Certains archétypes peuvent être ajoutés à une créature à n'importe quel moment de son existence. Par exemple, un lanceur de sorts de niveau 11 au moins est susceptible de devenir uneliche. De même, les créatures de 5 DV au moins tuées par un vampire deviennent des vampires à leur tour. Ce genre d'archétype est qualifié d'acquis, dans le sens où la créature n'a pas toujours présenté les attributs propres à celui-ci.

D'autres archétypes, qualifiés d'hérités, font partie intégrante de la création, ■ ce depuis ■ conception. Dans cette catégorie, on trouve les célestes, fiélons, demi-célestes, demi-fiélons, et demi-dragons, qui tous naissent dotés de leur archétype.

Enfin, certains relèvent de l'un des deux types. Par exemple, l'archétype lycanthrope est hérité pour les créatures nées avec la maladie. Cependant, on peut également l'acquérir si l'on est mordu par un lycanthrope naturel.

La description d'un archétype fournit un ensemble d'instructions visant à modifier une créature existante, qualifiée de « créature de base ».

Tous les changements apportés au profil de cette créature sont abordés ci-dessous. Généralement, quand une ligne précise du profil ne subit pas la moindre modification, elle ne figure pas dans la description de l'archétype. Dans un souci de clarté, il arrive qu'une telle rubrique apparaisse tout de même accompagnée de la mention « comme la créature de base ». — — —

**Taille et type.** Souvent, l'archétype modifie le type de la créature de base. Il arrive qu'il change également sa taille.

Si le type de la créature de base est modifié, elle acquiert également le sous-type altéré (voir page 305), sauf indication contraire. Ce sous-type va toujours de pair avec le type originel de la créature de base. Par exemple, une licorne affublée de l'archétype demi-céleste est un Extérieur doté du sous-type créature magique altérée. Sauf indication contraire, la nouvelle créature a les traits du nouveau type, mais les aptitude de l'originel. Notre licorne demi-céleste présente donc tous les traits des Extérieurs (vision dans le noir sur 18 mètres, dénuée d'âme) et les aptitudes d'une créature magique (1d10 pour ce qui est des dés de vie, bonus de base à l'attaque égal au nombre total de dés de vie, jets de Réflexes et de Vigueur favorables, etc.). —

Si l'archétype change également la taille de la créature de base, reportez-vous à la Table 4-2 pour ce qui est de recalculer son armure naturelle, sa classe d'armure, ses jets d'attaque et son bonus de lutte.

**Dés de vie et points de vie.** Rares sont les archétypes qui modifient le nombre de dés de vie d'un monstre.

Par contre, certains changent la taille de ces mêmes dés de vie. Cela arrive habituellement suite à un changement de type. Quelques archétypes modifient les dés de vie déjà acquis et ceux à venir issus de niveaux de classe. Toutefois, la plupart n'altèrent que les **DY** originaux de la créature de base, sans toucher aux dés de vie découlant de niveaux de classe.

Si cette rubrique n'apparaît pas, dès de vie et points de vie ne changent pas, sauf si le modificateur de Constitution de la créature a lui-même subi une modification.

**Initiative.** Si l'archétype change la Dextérité du monstre, ou s'il ajoute ou ôte le don Science de l'initiative, cette ligne est modifiée.

**Vitesse de déplacement.** Si l'archétype modifie la vitesse de déplacement, de la créature de base, cette rubrique précise en quoi. En général, il offre un nouveau mode de déplacement, comme la faculté de voler.

**Classe d'armure.** Si l'archétype modifie la taille de la créature, reportez-vous à la Table 4-2 pour déterminer sa nouvelle classe d'armure, et voir si son armure naturelle change également. Dans certains cas (fantômes, par exemple), la méthode de calcul de la classe d'armure n'a rien à voir. La description de l'archétype explique alors comment s'y prendre.

**Attaque de base/lutte.** Un archétype modifie rarement le bonus à l'attaque de la créature de base. Si cela est le cas, sa description précise la marche à suivre. Tout changement apporté à la valeur de Force d'une créature modifie



son bonus de lutte, comme dans le cas d'une altération de la taille (reportez-vous à la Table 7-1, page 316).

**Attaque et attaque à outrance.** La plupart des archétypes ne modifient rien le bonus à l'attaque ou les modes d'attaque d'une créature, même lorsque le type de celle-ci change (le bonus de base à l'attaque de la créature est identique à celui de son type original). Bien évidemment, si les valeurs de caractéristique sont retouchées, il en va de même pour les bonus à l'attaque. Si la Force ou la Dextérité sont modifiées, utilisez les nouveaux modificateurs pour calculer les bonus à l'attaque. Si la taille de la créature a été modifiée, vous devez également recalculer son bonus de base à l'attaque (voir la Table 4-2).

**Dégâts.** Les dégâts infligés au corps à corps dépendent de la Force. Si la créature utilise une arme à deux mains ou ne présente qu'une seule arme naturelle, elle ajoute 1,5 fois son modificateur de Force aux dégâts. Si elle possède plusieurs attaques, comme un personnage maniant deux armes ou un monstre

doté de griffes et de crocs, elle ajoute son bonus de Force aux jets de dégâts pour ce qui est de l'attaque principale, et la moitié de ce même bonus de Force aux dégâts de toutes les attaques secondaires.

**Espace occupé/allonge.** L'archétype modifie cette ligne si la taille du monstre change. L'espace occupé et l'allonge des monstres figurent sur la Table 7-1 (page 316). Notez tout de même qu'elle ne tient pas compte des facteurs spéciaux, comme les filaments d'un enlaceur.

**Attaques spéciales.** Il est possible que l'archétype ajoute ou ôte des attaques spéciales. Sa description fournit alors toutes les modifications apportées, y compris le mode de calcul des DD de sauvegarde (le cas échéant).

**Particularités.** Il est possible que l'archétype ajoute ou ôte des particularités. Sa description fournit alors toutes les modifications apportées, y compris le mode de calcul des DD de sauvegarde (le cas échéant). Si cette rubrique n'apparaît pas dans la description de l'archétype, la créature n'en gagne pas moins les particularités de son nouveau type (voir le Chapitre 2).

## EXEMPLE D'ÉVOLUTION D'UN MONSTRE

L'otyugh est une aberration de taille G dont l'évolution possible est de 7-8 DV (taille 3 G), 9-15 DV (taille TG). Voici comment transformer un otyugh normal en créature de 15 DV :

### ÉVOLUTION D'UN OTYUGH DE 6 DV À 15 DV

Type/taille :	Ancien profil	Nouveau profil
Dés de vie :	Aberration de taille G 6d8+9 (36 pv)	Aberration de taille TG 15d8+48 (115 pv)
Initiative :	+0	+3
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)	■ m (4 cases)
Classe d'armure :	17 (-1 taille, +8 armure naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17	19 (-2 taille, -1 Dex, +12 armure naturelle), contact 7, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte :	+4/+8	+11/+23
Attaque :	tentacule (+4 corps à corps, 1d6)	tentacule (+14 corps à corps, 1d8+4)
Attaque à outrance :	2 tentacules (+4 corps à corps, 1d6) et morsure (-2 corps à corps, 1d4)	2 tentacules (+14 corps à corps, 1d8+4) et morsure (+11 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m (4,50 m avec ses tentacules)	4,50 m/4,50 m (7,50 m avec ses tentacules)
Attaques spéciales :	constriction (1d6), étréinte, maladie	constriction (1d8+4), étréinte, maladie
Particularités :	odorat	odorat
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +3, Vol +6	Réf +4, Vig +10, Vol +10
Caractéristiques :	For 11, Dex 10, Con 13, Int 5, Sag 12, Cha 6	For 19, Dex 8, Con 17, Int 5, Sag 12, Cha 6
Compétences :	Détection +6, Discrétion -1*, Perception auditive +6	Détection +9, Discrétion -3*, Perception auditive +9
Dons :	Arme de prédilection (tentacule), Robus- tesse, Vigilance	Arme de prédilection (tentacule), Attaques multiples, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

#### Notes

Changement de taille en raison des 15 DV.  
Sa Constitution augmente de 13 à 17 (passage à la taille TG). Il conserve le don Robustesse.  
Sa Dextérité tombe de 10 à 8 (passage à la taille TG), mais il gagne Science de l'initiative (un de ses deux dons acquis grâce à +9 DV).  
Pas de changement.  
Son armure naturelle augmente de +4 (passage à la taille TG), mais il perd 2 points en raison de sa Dextérité et de son modificateur de taille.

Le bonus de base à l'attaque est de +11 pour une aberration de 15 DV. Pour ce qui est du bonus de lutte, on ajoute +4 (Force 19) et +8 (taille TG). Le bonus de base à l'attaque est de +11 pour une aberration de 15 DV, auquel on ajoute les modificateurs suivants : +4 (Force 19) et -2 (taille TG), pour un total de +13 (attaques principales). Le monstre conserve le don Arme de prédilection. L'augmentation de taille fait passer le dé de dégâts de d6 à d8 et la Force de 19 offre un bonus de +4 aux jets de dégâts. Comme ci-dessus. Le monstre acquiert le don Attaques multiples, l'attaque secondaire de morsure est donc de -2 au lieu de -5. L'augmentation de taille fait passer le dé de dégâts de la morsure de d4 à d6, ■ le monstre y ajoute la moitié de son bonus de Force. Augmentation de l'espace occupé et de l'allonge en raison du passage à la taille TG.

L'étreinte et la constriction affectent les créatures de taille G ou Inférieure. Grâce à l'augmentation de dés de vie et de Constitution, le DD de sauvegarde contre la maladie s'élève désormais à 20.  
Pas de changement.

Les jets de sauvegarde favorables d'un monstre de 15 DV bénéficient d'un bonus de +9, les jets de sauvegarde normaux d'un bonus de +5. Ajustements effectués en tenant compte des caractéristiques. Le monstre acquiert le don Vigueur surhumaine.  
+8 en Force, -2 en Dextérité, +4 en Constitution

L'ajout de 9 DV fait passer son degré de maîtrise maximal à 18 et lui fait gagner 9 points de compétence (+3 en Détection, +3 en Discrétion, +3 en Perception auditive). Le malus de Discrétion passe de -4 à -8 en raison de la taille TG. Compétences modifiées en fonction des caractéristiques. L'ajout des 9 DV se traduit par trois nouveaux dons (Attaques multiples, Science de l'initiative et Vigueur surhumaine).

**Jets de sauvegarde de base.** Comme dans le cas des attaques, le type d'un monstre ne modifie pas toujours ses bonus de base aux sauvegardes. Ajustez-les simplement en fonction des nouvelles valeurs de Constitution, Dextérité et Sagesse. Cependant, l'archétype précisera peut-être que le monstre dispose de jets de sauvegarde favorables différents (voir la Table 4-1).

**Caractéristiques.** Si l'archétype modifie une ou plusieurs valeurs de caractéristique, ces changements figurent dans cette rubrique.

**Compétences.** Comme dans le cas des attaques, le type d'un monstre ne modifie pas toujours le nombre de ses points de compétence. La plupart des archétypes n'altèrent en rien le nombre de dés de vie de la créature, aussi n'est-il pas nécessaire de toucher aux compétences, sauf si la caractéristique dont elles dépendent n'est plus la même, si l'archétype confère des bonus ou s'il offre un don qui lui-même confère un bonus à certains tests de compétence.

Certains archétypes modifient le nombre de points de compétence gagnés. Toutefois, ce changement n'affecte généralement que les points gagnés après son ajout. Considérez les compétences fournies dans la description de la créature de base comme des compétences de classe. Cela est également valable pour les compétences fournies par l'archétype.

**Dons.** Comme la plupart des archétypes ne modifient pas le nombre de dés de vie de la créature, ils ne changent pas non plus le nombre de dons auxquels elle a droit. Cependant, certains archétypes confèrent des dons supplémentaires.

**Environnement.** Généralement comme la créature de base.

**Organisation sociale.** Généralement comme la créature de base.

**Facteur de puissance.** La plupart des archétypes augmentent le facteur de puissance de la créature. Il peut s'agir d'un modificateur qu'on ajoute au FP de la créature de base, ou d'un éventail de modificateurs dépendant des dés de vie ou du FP originels de celle-ci.

**Trésor.** Généralement comme la créature de base.

**Alignement.** Généralement comme la créature de base, sauf si l'archétype est associé à un alignement précis (comme céleste, félon ou mort-vivant).

**Évolution possible.** Généralement comme la créature de base.

**Ajustement de niveau.** Cette rubrique dévoile le modificateur à l'ajustement de niveau de la créature de base. Ceci dit, il n'a de sens que si la créature conserve une Intelligence suffisamment élevée (3 au moins) pour gagner des niveaux de classe après avoir acquis l'archétype.

## AJOUT D'UN ARCHÉTYPE

Tous les archétypes présentés dans le présent manuel sont accompagnés d'au moins un exemple appliqué. Pour ajouter un archétype à une créature, conformez-vous aux étapes décrites ci-dessous.

Si l'archétype modifie la taille de la créature de base, reportez-vous à la Table 4-2 pour recalculer l'armure naturelle, la classe d'armure et les jets d'attaque. Lisez attentivement la description de l'archétype pour voir s'il faut appliquer les modificateurs de taille à la Force, la Dextérité et la Constitution. La rubrique consacrée aux caractéristiques tient peut-être déjà compte de ces ajustements.

Ajoutez tous les modificateurs aux valeurs de caractéristique à celles de la créature de base, qu'ils soient issus de la taille ou de la rubrique consacrée aux caractéristiques.

Une fois le nouveau modificateur de Constitution et les changements apportés aux dés de vie déterminés, recalculez les points de vie du monstre. Reportez-vous à la rubrique *Dés de vie et points de vie*, plus haut.

Le nouveau modificateur de Constitution altère également le modificateur aux jets de Vigueur et celui aux tests de Concentration. Voyez si le monstre n'a pas également acquis Vigueur surhumaine ou quelque autre don affectant le modificateur aux jets de Vigueur et appliquez le changement dès à présent.

Une fois le nouveau modificateur de Dextérité déterminé, recalculez le modificateur aux tests d'initiative et la classe d'armure de la créature. Appliquez ensuite les modificateurs découlant de la taille et de l'armure naturelle. Voyez si le monstre n'a pas également acquis Science de l'initiative ou quelque autre don affectant l'initiative et appliquez le changement dès à présent.

Voyez si la créature de base ou le monstre utilise Attaque en finesse en rapport avec certaines de ses attaques. Dans ce cas, utilisez le nouveau modificateur de Dextérité pour recalculer le bonus à l'attaque. Appliquez également les modificateurs découlant de la taille.

Le nouveau modificateur de Dextérité altère également le modificateur aux jets de Réflexes et celui des tests de compétence dépendant de cette caracté-

tique. Voyez si le monstre n'a pas également acquis Réflexes surhumains ou quelque autre don affectant le modificateur aux jets de Réflexes et appliquez le changement dès à présent.

Une fois le nouveau modificateur de Force déterminé, voyez si la créature de base ou le monstre n'a pas également acquis Attaque en finesse. Pour ce qui est des attaques n'exploitant pas ce don, utilisez le nouveau modificateur de Force pour recalculer le bonus à l'attaque. Appliquez également les modificateurs découlant de la taille.

Le nouveau modificateur de Force altère également les dégâts et les tests de compétence dépendant de cette caractéristique.

Une fois le nouveau modificateur d'Intelligence déterminé, recalculez les modificateurs aux tests de compétence dépendant de cette caractéristique.

Une fois le nouveau modificateur de Sagesse déterminé, recalculez le modificateur aux jets de Volonté et les modificateurs aux tests de compétence dépendant de cette caractéristique. Voyez si le monstre n'a pas également acquis Volonté de fer ou quelque autre don affectant les jets de Volonté et appliquez le changement dès à présent.

Recalculez le DD de sauvegarde pour chacun des pouvoirs spéciaux de la créature de base que conserve le monstre (la description de l'archétype précise comment s'y prendre). La formule de la plupart des DD de sauvegarde est : égale à  $10 + 1/2$  DV du monstre + modificateur de la caractéristique associée au pouvoir. En général, chaque pouvoir est lié à une caractéristique précise :

Force. Force, écrasement, entrave ou constriction.

Dextérité. Déplacement, déplacement restreint, toucher à l'aide d'un projectile, enchevêtrement.

Constitution. Presque tout ce qui vient du corps d'une créature, y compris le venin et les souffles.

Intelligence. Effets d'illusions.

Sagesse. Effets mentaux ou de perception (à l'exception des charmes et de la coercition ; voir ci-dessous).

Charisme. Le modificateur de Charisme d'une créature affecte le DD de sauvegarde de ses pouvoirs magiques. Exploitez cette caractéristique pour tout ce qui oppose la volonté de la créature à un adversaire (regards, charmes, coercition et absorptions d'énergie). Utilisez-la également dans le cadre de tous les DD normalement liés à une valeur de caractéristique que la créature ne possède pas. Par exemple, les morts-vivants sont dénués de valeur de Constitution. Le DD des attaques empoisonnées dont ils usent est donc lié au Charisme.

Ajoutez les pouvoirs spéciaux conférés par l'archétype.

Ajoutez les bonus de compétence conférés par l'archétype.

Ajoutez les dons conférés par l'archétype qui n'ont pas déjà été pris en compte.

Ajustez le facteur de puissance selon les instructions fournies par l'archétype.

## Ajout de plusieurs archétypes

En théorie, il n'existe pas de limite au nombre d'archétypes que l'on peut ajouter à une créature. Dans ce cas, appliquez-les à la suite, en tenant compte des archétypes hérités, puis des archétypes acquis. Prenez garde au type de la créature, dans le sens où certains archétypes sont incompatibles. Par exemple, un vampire ne peut devenir une liche, et vice versa.

## FACTEUR DE PUISSANCE DES MONSTRES ÉVOLUÉS

Quand on ajoute des valeurs de caractéristiques plus élevées, des niveaux de classe, des dés de vie ou un archétype à un monstre, celui-ci devient plus puissant.

Quand on ajoute des niveaux de classe à une créature ayant 1 DV ou moins, celle-ci évolue comme un personnage. Dans le cas contraire, conformez-vous aux instructions qui suivent.

## AJOUT DE NIVEAUX DE CLASSE

Si vous décidez de faire évoluer un monstre en lui ajoutant des niveaux de classe de PJ, vous devez décider si ces derniers améliorent les pouvoirs qu'il possède déjà.

Lorsque vous ajoutez des niveaux de classe à une créature, conférez-lui les valeurs de caractéristique appropriées à cette classe. La plupart des créatures de ce manuel sont bâties à l'aide du tirage standard de valeurs de caractéristique (11, 11, 11, 10, 10 et 10) ajusté selon leurs modificateurs raciaux. Si vous ajoutez une



classe de PJ (comme druide ou guerrier) à une créature, utilisez le tirage d'élite (15, 14, 13, 12, 10 et 8) avant d'appliquer les ajustements raciaux. Par exemple, le chasseur troll (voir la page 249) est un rôdeur qui bénéficie du tirage d'élite, dont les caractéristiques sont modifiées par les ajustements raciaux du troll (For +12, Dex +4, Con +12, Int -4, Sag -2, Cha -4). Les créatures dotées de classes de PNJ, comme l'adepte ou l'homme d'armes, exploitent le tirage simple (13, 12, 11, 10, 9, 8). L'homme d'armes orque présenté dans ce manuel en est un exemple.

**Estimation du FP.** L'assignation d'un facteur de puissance est parfaitement subjective, dans le sens où vous variez le FP d'un monstre selon ses niveaux de classe. Si vous dénéciez une combinaison de classes qui augmente grandement l'efficacité des pouvoirs d'un monstre (ou, à l'inverse, qui le réduit considérablement), vous devez modifier le FP en conséquence. Par contre, ne versez surtout pas dans la surestimation. Si un monstre est doté d'un facteur de puissance trop élevé, il y a peu de chances qu'il constitue un véritable danger pour le groupe.

### Niveaux de classe associés

Les niveaux de classe qui accroissent les forces existantes d'un monstre sont qualifiés d'associés. Chacun de ces niveaux augmente le FP d'un monstre de 1 point.

Barbare, guerrier, paladin et rôdeur sont des classes associées aux créatures comptant sur leurs capacités de combat. Par exemple, si vous ajoutez un niveau de l'une de ces classes à un géant du givre, cela améliore ses forces existantes. Il s'agit donc d'un niveau de classe associé.

Rôdeur et roublard sont les classes associées des créatures comptant sur la discrétion pour surprendre leurs adversaires et sur l'utilisation de compétences. Par exemple, le démon babau est « rusé et discret » et est capable de porter des attaques sournoises. Roublard est donc une classe associée à cette créature.

Les classes de lanceur de sorts sont associées aux créatures qui ont déjà la faculté de jeter des sorts comme des personnages issus de la classe en question. En effet, les niveaux de monstre de la classe de lanceur de sorts sont cumulables avec les facultés magiques innées. Par exemple, un rakshasa lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7. S'il prend un niveau d'ensorceleur, il lance désormais comme un ensorceleur de niveau 8.

### Niveaux de classe dissociés

Si vous ajoutez un niveau de classe qui ne joue pas directement dans le sens des forces d'une créature (par exemple, conférer des niveaux d'ensorceleur à un géant du givre), celui-ci est qualifié de dissocié. Les choses se compliquent alors un tantinet. L'ajout d'un niveau de classe dissocié à un monstre augmente son FP de 1/2 point jusqu'à ce que ses niveaux de classe dissociés égalent le

nombre de ses dés de vie originaux. Dès lors, chaque niveau supplémentaire de cette même classe (ou d'une classe similaire) est considéré comme associé et augmente le FP du monstre de 1 point.

Par exemple, les géants du givre ont 14 DV. Après avoir ajouté 14 niveaux d'ensorceleur à un tel géant (et 7 points à son FP), tout niveau d'ensorceleur supplémentaire est considéré comme associé. L'ajout d'un tel niveau augmente alors son FP de 1 point.

Les niveaux de classe de PNJ sont toujours dissociés.

## AJOUT DE DÉS DE VIE

Lorsque vous améliorez un monstre en lui ajoutant des dés de vie, reportez-vous à la Table 4-4 pour en déterminer les effets sur son FP. N'oubliez pas que de nombreux monstres qui évoluent de cette manière augmentent également de catégorie de taille. Ne cumulez pas cette augmentation du FP avec celle découlant de l'ajout de niveaux de classe.

En général, une fois le FP d'une créature doublé, surveillez toute augmentation supplémentaire de ses pouvoirs. L'ajout de dés de vie à une créature améliore plusieurs de ses pouvoirs, et des augmentations radicales ne pourront sans doute pas suivre cette progression indéfiniment. Comparez le bonus à l'attaque, les bonus aux sauvegardes et le DD des pouvoirs spéciaux d'un monstre amélioré par un ajout de DV à des personnages de niveau semblable, et ajustez le FP en conséquence.

## AUGMENTATION DE LA TAILLE

En général, l'augmentation de la taille d'un monstre accroît son efficacité au combat. Les créatures de grande taille bénéficient d'une force plus élevée, d'une meilleure allonge et d'autres avantages. Appliquez ces modificateurs si la catégorie de taille d'une créature est supérieure à M, sachant qu'ils sont cumulables avec d'autres augmentations.

Cependant, soyez prudent car les monstres bénéficiant d'une petite taille risquent de perdre en efficacité en raison de leur augmentation de taille. Par exemple, un grig bénéficie de bonus à la CA et à l'attaque en raison de sa taille TP. Une Dextérité réduite en raison d'une taille accrue nuit au don Attaque en finesse. C'est pour cela que les monstres qui ne tirent aucun avantage d'une augmentation de taille n'évoluent pas de cette manière.

## AJOUT DE POUVOIRS SPÉCIAUX

On peut ajouter toutes sortes de pouvoirs magiques, surnaturels ou extraordinaires à une créature. Comme dans le cas de niveaux de classe, vous devez déterminer l'importance du pouvoir au regard du répertoire dont le monstre dispose déjà. Un ensemble de pouvoirs œuvrant de concert n'appellera qu'un seul modificateur. Si le pouvoir (ou l'ensemble de pouvoirs) accroît grandement l'efficacité de la créature au combat, augmentez le FP de celle-ci de 2 points. S'il s'agit d'un pouvoir mineur, augmentez-le de 1 point. Enfin, s'il ne présente pas grand intérêt, ne touchez pas au FP. Si les pouvoirs spéciaux qu'un monstre gagne ne sont pas liés à une classe ou à une augmentation de dés de vie, l'augmentation du FP est cumulative.

On parle d'attaque spéciale d'importance lorsque celle-ci est capable de mettre un adversaire hors de combat en 1 round. Par exemple, même s'il est dangereux, le pouvoir d'éventration du troll ne rend pas ce dernier plus redoutable. Par contre, le regard déconcertant d'une ombre des roches peut mettre un groupe hors de combat à chaque round. On parle de particularité d'importance lorsque celle-ci réduit la vulnérabilité du monstre face à des attaques courantes, comme une résistance à la magie et les diverses immunités des morts-vivants. N'ajoutez pas ce facteur deux fois si le monstre possède des attaques spéciales et des particularités.

Assurez-vous d'évaluer ces pouvoirs en tenant compte du FP actuel du monstre. Le fait de conférer force de taureau 1 fois par jour à un monstre de FP 15 conçu pour le combat au corps à corps ne présente guère d'intérêt. Cela augmentera peut-être son FP de 1 point, voire pas du tout. Par contre, si vous octroyez le même pouvoir à un monstre de FP 1, également orienté sur le combat au corps à corps, cela aura une certaine importance. Vous augmenterez alors son FP de 2 points.

Le fait d'ajouter de nombreux pouvoirs pose toujours problème. Le temps de « passage à l'écran » des monstres est généralement réduit lors d'une aventure. Si vous conférez à une créature plus de pouvoirs qu'elle ne pourra en utiliser au cours d'une rencontre, vous risquez de vous donner du mal pour des résultats limités.

TABLE 4-4 : AUGMENTATION DU FP DES MONSTRES AMÉLIORÉS

Type original de la créature	Augmentation du FP
Aberration, créature artificielle, élémentaire, fée, géant, humanoïde, mort-vivant, plante, vase, vermine	+1/4 DV ajoutés
Animal, créature magique, humanoïde monstrueux	+1/3 DV ajoutés
Dragon, Extérieur, niveaux de classe dissociés	+1/2 DV ou 2 niveaux ajoutés
Niveaux de classe directement associés	+1/niveau ajouté
<b>Autres modificateurs</b>	
Augmentation de la catégorie de taille à G ou plus	+1 au FP
Valeurs de caractéristique du monstre basées sur le tirage d'élite*	+1 au FP
Le monstre possède des attaques spéciales ou particularités qui augmentent grandement son efficacité au combat	+2 au FP
Le monstre possède des attaques spéciales ou particularités qui augmentent modérément son efficacité au combat	+1 au FP
Ajout d'un archétype	+ modificateur au FP de l'archétype

\* N'appliquez pas cette augmentation si le monstre évolue par une classe de personnage. (Les monstres évoluant par une classe de personnage sont censés exploiter le tirage d'élite.)

# CHAPITRE 5 : CONCEPTION DES MONSTRES

Tous les monstres légendaires du jeu D&D et de la littérature ont une chose en commun : on peut résumer ce qu'ils sont en quelques mots. C'est là le secret de la recette qui donne naissance à un monstre : l'énoncé clair et simple de ce qu'il est.

## LE CONCEPT DE MONSTRE

Avant de vous attaquer au profil d'une nouvelle créature, prenez le temps de vous pencher sur sa nature (ou concept).

Songez alors aux éléments suivants :

Quel va être le rôle de ce monstre au sein du jeu ? (S'agit-il d'un ami ou d'un ennemi des PJ ? Compte-t-il avant tout sur ses pouvoirs physiques ou sur ses pouvoirs mentaux ? Les personnages croiseront-ils son chemin une fois ou de manière redondante ?)

Où vit-il ? (Un monstre qui vit sous terre ne partagera peut-être pas les mêmes particularités que ceux qui vivent à la surface.)

Quel est son mode de vie ? (S'agit-il d'un prédateur comptant sur sa force et sa rapidité, ou est-il suffisamment intelligent pour manipuler autrui ?)

A-t-il des ennemis ou des proies préférées ?

Dès lors que vous commencez à cerner votre monstre, il est plus facile de lui attribuer un type, des valeurs de caractéristique, des dons, des compétences et des pouvoirs spéciaux. N'hésitez pas à vous inspirer d'une créature existante ; vous aurez moins de travail et il vous sera plus facile d'exploiter ce monstre. Quelques pouvoirs taillés sur mesure feront de votre concept de monstre la meilleure des créatures.

## DÉTERMINER LE TYPE DE MONSTRE

Une fois le concept du monstre établi, il est temps de choisir son type. Inspirez-vous des informations qui suivent pour faire votre choix (ce qui vous poussera peut-être à en retoucher le concept).

**Aberration.** Les aberrations ont une anatomie surprenante, d'étranges pouvoirs, et/ou un mode de pensée totalement différent de la normale. Ce type convient plus particulièrement aux créatures qui sont tout bonnement bizarres. Elles ont des facultés de combat et des points de vie moyens, ainsi que des jets de sauvegarde faibles.

Si vous souhaitez que votre aberration affiche de meilleures capacités de combat, conférez-lui au moins une attaque spéciale. Par exemple, le charognard rampant dispose de huit attaques de tentacules paralysants, et le regard de l'ombre des roches sème la confusion.

**Animal.** Les animaux sont des créatures vivantes non humanoïdes qui appartiennent généralement à la famille des vertébrés. Habituellement, ils n'ont pas de facultés magiques, sont incapables de parler et n'ont pas de réelle culture. Ils ont des facultés de combat, des points de vie et des jets de sauvegarde moyens.

Si votre créature a un jour vécu sur Terre et s'il ne s'agit pas d'un insecte, elle relève probablement de ce type.

**Créature artificielle.** Les créatures artificielles sont des objets animés ou des monstres créés de toutes pièces. Elles ont des facultés de combat et des points de vie moyens, ainsi que des jets de sauvegarde très faibles. Toutefois, elles sont immunisées contre de nombreuses formes d'attaques.

Conférez ce type aux créatures bâties ou construites plutôt que nées naturellement.

**Créature magique.** Les créatures magiques sont semblables aux animaux, mais elles peuvent avoir une valeur d'Intelligence supérieur à 2. Elles possèdent habituellement des pouvoirs extraordinaires ou surnaturels. Parfois, leur apparence ou leurs courumes sont des plus étranges. Elles ont des facultés de combat et des points de vie élevés, et des jets de sauvegarde moyens.

Si votre créature ressemble à un animal mais est intelligente ou dotée de pouvoirs magiques ou surnaturels, elle relève probablement de ce type. Vous pouvez également vous reporter à ce type pour ce qui est des

créatures qui combinent les traits de plusieurs animaux, ou qui ressemblent à ces derniers en plus coriace.

**Dragon.** Les dragons sont des créatures reptiliennes, le plus souvent ailées, qui possèdent de nombreux pouvoirs magiques ou inhabituels. Ce type est particulièrement puissant puisque qu'il combine des facultés de combat, des points de vie et des jets de sauvegarde élevés.

Utilisez ce type pour toute créature proche d'un dragon (un reptile volant doré de pouvoirs surnaturels, par exemple). Si votre créature n'est qu'un simple reptile volant (comme un ptérodactyle), le type animal ou créature magique convient peut-être mieux.

**Élémentaire.** Les élémentaires sont constitués de l'un des quatre éléments : l'Air, l'Eau, le Feu ou la Terre. Ils ont des facultés de combat et des points de vie moyens, et des jets de sauvegarde faibles. Toutefois, ils sont immunisés contre certaines formes d'attaques.

Utilisez ce type pour tout monstre originaire d'un plan élémentaire qui relève davantage d'un élément que d'une créature. S'il s'agit davantage d'une créature vivante que de l'incarnation d'un élément, sans doute devez-vous vous rabattre sur le type Extérieur.

**Extérieur.** Les Extérieurs sont partiellement composés de l'essence d'un autre plan que le plan Matériel. Certaines créatures acquièrent ce type en atteignant un état d'existence spirituelle supérieur (ou inférieur). Les Extérieurs ont des facultés de combat et des jets de sauvegarde élevés, et des points de vie moyens.

Si votre créature est originaire d'un autre plan d'existence (sans qu'elle relève du type élémentaire), il s'agit d'un Extérieur.

**Fée.** Les fées sont des créatures dotées de pouvoirs surnaturels et liées à la nature, à un lieu ou à un type d'énergie. La plupart sont de forme humaine. Elles ont des facultés de combat et des points de vie faibles, et des jets de sauvegarde moyens. Si vous souhaitez créer une fée un peu plus coriace, vous devrez lui assigner des valeurs de caractéristiques physiques élevées, ainsi que des attaques ou défenses spéciales.

Ce type inclut de nombreuses créatures sylvestres, mais également des créatures maléfiques comme les sidhe et les fées de la cour d'ombre.

**Géant.** Les géants sont des créatures humanoïdes dotées d'une grande force physique, et souvent de taille G au moins. Ils ont des facultés de combat et des points de vie moyens, et des jets de sauvegarde faibles, mais leur taille et leurs valeurs de caractéristiques physiques en font de très dangereux combattants.

Si votre créature est de forme humanoïde et au moins aussi grande qu'un ogre, elle relève sans doute de ce type, en particulier si elle ne possède pas beaucoup de pouvoirs spéciaux.

**Humanoïde.** Les humanoïdes ont généralement deux bras, deux jambes et une tête (ou au moins un torse, des bras et une tête). Ils n'ont que peu de pouvoirs surnaturels ou extraordinaires (voire pas du tout), mais sont doués de langage et évoluent au sein de sociétés développées. Ils sont le plus souvent de taille P ou M. Tous possèdent également un sous-type, comme elfe, gobelinoïde ou reptilien.

Les humanoïdes ayant 1 dé de vie échangent leurs aptitudes d'humanoïde contre leurs aptitudes de classe de PJ ou de PNJ. Ils sont présentés comme des hommes d'armes de niveau 1, ce qui signifie qu'ils ont des facultés de combat moyennes et des jets de sauvegarde faibles.

Les humanoïdes ayant plus de 1 dé de vie (gnolls et gobelours, par exemple) sont les seuls qui exploitent les attributs de ce type. Ils ont des facultés de combat et des points de vie moyens, et des jets de sauvegarde faibles.

**Humanoïde monstrueux.** Ces humanoïdes ont des traits ou des membres monstrueux. Le plus souvent, ils sont dotés de pouvoirs magiques. Ils ont des facultés de combat élevées, et des points de vie et des jets de sauvegarde moyens.

Utilisez ce type pour toute créature combinant des éléments de l'anatomie humaine et animale ou monstrueuse, à moins qu'elle ne devienne carrément une aberration. Il peut également inclure des humanoïdes affublés de vulnérabilités inhabituelles ou de pouvoirs singuliers.

**Mort-vivant.** Les morts-vivants sont des créatures qui étaient autrefois vivantes et qui, une fois mortes, ont été ranimées par les puissances surnaturelles ou divines. Ils ont des facultés de combat et des jets de sauvegarde faibles, et des points de vie moyens. Toutefois, ils sont immunisés contre de nombreuses formes d'attaques. Si vous souhaitez octroyer de fantastiques



facultés de combat à un mort-vivant, conférez-lui une Force ou une Dextérité élevées, voire de dangereuses attaques ou défenses spéciales.

Si c'est mort mais que cela bouge encore, c'est que vous avez affaire à un mort-vivant (quoiqu'il puisse également s'agir d'une créature artificielle dans le cas d'éléments organiques animés par quelque procédé mystique). Si la créature est dotée de pouvoirs d'absorption d'énergie ou d'affaiblissement temporaire de caractéristique, il s'agit d'un mort-vivant plutôt que d'une créature artificielle.

**Plante.** Cette catégorie regroupe toutes les créatures d'origine végétale. Notez que les plantes normales, comme celles qui poussent dans les jardins et les champs, n'ont pas de valeurs de Sagesse et de Charisme. Bien qu'elles soient vivantes, il ne s'agit donc pas de créatures, mais d'objets. Les créatures végétales ont des facultés de combat à des points de vie moyens, et des jets de sauvegarde faibles. Toutefois, elles sont immunisées contre de nombreuses formes d'attaques.

**Vase.** Les vases sont des créatures amorphes ou pouvant changer de forme à volonté. Elles sont généralement dénuées d'intelligence. Elles ont des facultés de combat moyennes, des points de vie faibles et des jets de sauvegarde très faibles, mais elles sont immunisées contre de nombreuses formes d'attaques.

Si votre créature présente une physiologie bizarre prenant la forme d'une entité amorphe ou dénuée d'intelligence, il s'agit d'une vase. Autrement, c'est certainement une aberration.

**Vermine.** Cette catégorie comprend les insectes, les arachnides, les vers et autres créatures invertébrées. Les vermines ont des facultés de combat et des points de vie moyens, et des jets de sauvegarde faibles. Toutefois, elles sont généralement dénuées d'intelligence. Par conséquent, elles sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets affectant le moral).

Utilisez ce type pour les insectes géants et autres invertébrés dénués d'intelligence. Si votre monstre dispose d'une valeur d'Intelligence et si vous vous êtes orienté vers ce type, il s'agit sans doute d'une aberration ou d'une créature magique.

## FACTEUR DE PUISSANCE

Avant d'aller trop loin dans la conception de votre monstre, songez au FP que vous souhaitez lui conférer. Le facteur de puissance est égal au niveau des personnages qu'il est censé affronter d'une manière ou d'une autre. Gardez-le donc à l'esprit lorsque vous fixez les dés de vie, la classe d'armure, le bonus à l'attaque, les attaques spéciales, les DD de sauvegarde et autres attributs de votre monstre.

Par exemple, si vous souhaitez créer un monstre censé s'opposer à un groupe de personnages de niveau 2, évitez de lui conférer une classe d'armure de 25. Un bon guerrier de niveau 2 aura un bonus à l'attaque de +6 environ, ce qui signifie qu'il ne pourra toucher cette créature que sur un 19 ou un 20 naturels. De leur côté, prêtres, roubards et autres personnages n'auront d'autre alternative que de faire un 20 naturel.

Si vous désirez créer vos monstres dans le cadre d'une campagne précise, vous avez là un avantage de taille : vous savez exactement ce à quoi les personnages devront faire face. Examinez les feuilles de personnage de vos PJ en vous intéressant au bonus à l'attaque, à la classe d'armure et aux jets de sauvegarde. Si vous ne souhaitez pas personnaliser ce monstre pour un groupe de personnages précis, reportez-vous aux tables de PNJ du Chapitre 4 du *Guide du Maître* pour voir comment des personnages de même niveau peuvent réagir face aux attaques et défenses d'une créature ayant le FP que vous vous êtes fixé.

Au fil de la création de votre monstre, servez-vous du FP que vous visez pour guider toutes vos décisions quant aux valeurs à assigner. Votre créature finale ne correspondra peut-être pas à ce FP, mais cela vous évitera de créer un monstre qui ne rate jamais ou qu'on ne peut toucher.

## CRÉATION DU MONSTRE

Tous les autres ingrédients d'un monstre servent à mettre des mots et des nombres sur votre concept, afin qu'il soit exploitable dans le cadre du jeu. Les différentes étapes qui suivent ne sont pas présentées dans le même ordre que le profil des monstres. En effet, certaines rubriques qui apparaissent en fin de profil (les valeurs de caractéristique, par exemple) affectent les décisions que vous pourriez prendre en amont.

## TYPE DE LA CRÉATURE

Le type de la créature définit sa nature et ce qu'elle est en mesure de faire, un peu comme la classe d'un personnage à l'égard de ses caractéristiques. Il détermine la taille des dés de vie et la façon dont la magie l'affecte. Par exemple, le sort *immobilisation d'animal* n'affecte que les créatures pourvues du type animal.

Aux côtés de la taille, le type détermine les valeurs de caractéristique du monstre et les dégâts qu'il inflige. Songez bien au concept de votre créature et choisissez le type qui lui convient le mieux. La description détaillée de chacun des types figure dans le Chapitre 7.

## TAILLE

La taille d'une créature affecte ses facultés de combat en de nombreux points. En général, plus une créature est grande, plus elle est coriace. Lorsque vous déterminez la taille de votre monstre, songez au concept qui l'anime. La créature doit-elle être particulièrement forte et résistante ? Est-elle dotée d'un appétit hors du commun ? Si oui, sans doute, est-elle de grande taille. Est-elle sournoise, agile et passe-t-elle facilement inaperçue ? Si oui, elle est vraisemblablement de petite taille.

Il est important de garder à l'esprit que le volume d'une créature détermine sa taille. Si elle est plus ou moins dense qu'un simple animal, son poids n'est alors guère révélateur de sa taille. Par exemple, le fantôme d'un humain ne pèse rien, mais il est de taille M.

La taille influe également sur les valeurs de caractéristique et le nombre de dés de vie. À ce sujet, la Table 5-1 dévoile les valeurs de caractéristique, dés de vie et dégâts des armes naturelles des monstres selon leur taille. Notez qu'il s'agit de conseils, non de règles absolues. D'ailleurs, nombre des créatures de ce manuel ne s'y conforment pas.

Les colonnes de la Table 5-1 sont définies ci-dessous.

**FP minimum.** Cette colonne dévoile le FP minimum que vous devez assigner à une créature de cette taille. Elle reflète notamment le nombre de DV, la Force et les dégâts possibles. Par exemple, si vous créez une créature de taille Gig, comptez sur un FP final de 6 ou plus.

**For, Dex, Con.** Ces nombres représentent les valeurs typiques d'une créature de la taille indiquée. Le type de la créature influe sur l'extrémité de la fourchette où se situe le monstre. Par exemple, la taille des géants leur confère une Force élevée. La valeur de Force d'un géant de taille G sera donc plus proche de 27 que de 18.

Voici quelques conseils à suivre selon le type de la créature.

**Créature magique.** Les créatures magiques ont souvent une valeur de Dextérité élevée pour leur taille.

TABLE 5-1 : TAILLE, VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE ET DÉGÂTS DES CRÉATURES

Taille	FP min.	For	Dex	Con	DV min.	DV max.	Coup ou tentacule	Morsure	Griffes ou dard	Cornes ou queue
Infime	—	1	16-27	2-11	—	2	—	1	—	—
Minuscule	—	1	14-25	4-13	—	4	1	1d2	1	1
Très petite	—	2-5	12-23	4-15	—	6	1	1d3	1d2	1d2
Petite	—	4-11	10-21	6-17	1/2	—	1d3	1d4	1d3	1d4
Moyenne	—	8-19	8-19	8-19	1	—	1d4	1d6	1d4	1d6
Grande	2	18-27	6-17	10-23	2	—	1d6	1d8	1d6	1d8
Très grande	4	24-33	4-15	12-27	4	—	1d8	2d6	1d8	2d6
Gigantesque	■	30-41	4-13	14-31	12	—	2d6	2d8	2d6	2d8
Colossale	10	36-49	2-11	18-39	24	—	2d8	4d6	2d8	4d6

**Élémentaire.** Les élémentaires de l'Air et du Feu ont souvent une valeur de Dextérité élevée pour leur taille. De leur côté, les élémentaires de l'Eau et de la Terre ont souvent une valeur de Constitution élevée pour leur taille.

**Extérieur.** Les Extérieurs peuvent se montrer incroyablement rapides et agiles malgré leur taille. Leur Dextérité correspond souvent à celle d'une créature dotée de trois catégories de taille de moins.

**Fée.** Les fées ont souvent une valeur de Dextérité élevée pour leur taille.

**Géant.** Les géants ont souvent des valeurs de Force et de Constitution élevées pour leur taille.

**Mort-vivant.** Les morts-vivants ont souvent des valeurs de Force et de Constitution élevées pour leur taille.

**Plante.** Les plantes ont souvent une valeur de Dextérité faible et une valeur de Constitution élevée pour leur taille.

**Vase.** Les vases ont souvent une valeur de Dextérité faible et une valeur de Constitution élevée pour leur taille.

**DV minimum.** Les créatures de taille P ou supérieure doivent bénéficier d'un certain nombre de dés de vie censés refléter leur masse. Une créature de taille Gg dotée de 2 DV sera plus grande qu'un éléphant mais aura les points de vie d'un loup.

**DV maximum.** Les créatures de taille TP ou inférieure ne doivent pas être pourvues d'un trop grand nombre de DV, tout simplement parce qu'elles n'ont pas la résistance physique des monstres dotés d'un grand nombre de dés de vie raciaux. Si vous souhaitez créer un monstre de très petite taille doté de nombreux DV, réduisez son quota de dés de vie raciaux au profit de niveaux de classe de personnage.

**Coup ou rancule.** Valeur de dégâts suggérée pour les attaques contondantes de la créature (coups de poing, constriction, etc.).

**Morsure.** Valeur de dégâts suggérée pour les attaques portées à l'aide de la bouche ou de crocs.

**Griffes ou dard.** Valeur de dégâts suggérée pour les attaques que la créature porte en griffant ou en piquant à l'aide d'un appendice.

**Cornes ou queue.** Valeur de dégâts suggérée pour les attaques que la créature porte à l'aide de cornes, d'andouillers ou de sa tête. Les coups de queue tombent également dans cette catégorie.

## SOUS-TYPE

Un monstre associé à un élément, une forme d'énergie ou autre bénéficie également d'un sous-type (indiqué entre parenthèses). Il peut simplement apporter une précision au type, comme mort-vivant (intangible). Certains regroupent des créatures qui partagent les mêmes attributs, comme humanoïde (gobelinoïde). D'autres répertorient des membres de différents types qui partagent certains traits. Par exemple, dragons et géants du givre appartiennent respectivement aux types dragon et géant, mais ils ont le sous-type froid en commun.

Les sous-types qui affectent le profil des monstres sont décrits ci-dessous. Pour de plus amples détails, reportez-vous au Chapitre 7.

**Air.** La créature (il s'agit généralement d'un élémentaire ou d'un Extérieur) entretient un lien naturel avec le plan élémentaire de l'Air.

**Altéré.** Le type de la créature a été modifié par l'ajout d'un archétype.

**Ange.** La créature appartient à l'une des races d'anges et partage certains traits avec d'autres anges.

**Aquatique.** La créature respire de l'eau, pas de l'air.

**Archon.** La créature appartient à l'une des races d'archons et partage certains traits avec d'autres archons.

**Baatezu.** La créature est un diable qui appartient à la race des baatezus et partage certains traits avec d'autres baatezus.

**Bien.** La créature (il s'agit généralement d'un Extérieur) entretient un lien naturel avec les plans extérieurs bons, ce qui est déterminant par rapport à certains sorts.

**Chaos.** La créature (il s'agit généralement d'un Extérieur) entretient un lien naturel avec les plans extérieurs chaotiques, ce qui est déterminant par rapport à certains sorts.

**Eau.** La créature (il s'agit généralement d'un élémentaire ou d'un Extérieur) entretient un lien naturel avec le plan élémentaire de l'Eau.

**Éladrin.** La créature est un céleste qui appartient à la race des éladrins et partage certains traits avec d'autres éladrins.

**Extraplanaire.** La créature (il s'agit généralement d'un élémentaire ou d'un Extérieur) n'est pas originaire du plan Matériel, ce qui est déterminant par rapport à certains sorts qui bannissent ou renvoient les monstres extraplanares.

## DÉS DE VIE

Cette ligne du profil dévoile le nombre et la taille (nombre de faces) des dés de vie, mais également les points de vie supplémentaires. La taille des dés découle du type de la créature, le nombre de points de vie supplémentaires dépendant du nombre de dés de vie et de la valeur de Constitution de la créature.

Entre parenthèses figurent ensuite les points de vie moyens du monstre. Pour calculer ces derniers, prenez la valeur moyenne de chaque dé de vie, ajoutez-y le modificateur de Constitution (sachant qu'une créature a toujours au moins 1 point de vie par dé de vie), multipliez le résultat par le nombre de dés de vie et arrondissez le tout à l'entier inférieur.

### VALEUR MOYENNE DES DÉS DE VIE

Taille du dé	Moyenne
1d4	2,5
1d6	3,5
1d8	4,5
1d10	5,5
1d12	6,5

**Dés de vie et FP cible.** En général, les dés de vie d'une créature sont égaux ou supérieurs au FP que vous vous êtes fixé, mais ils ne doivent pas faire plus du triple de celui-ci. Par exemple, si vous concevez un monstre ayant un FP de 5, il aura entre 5 et 15 DV. S'il a un nombre de dés de vie réduit par rapport à son FP, il ne sera pas aussi résistant que les autres monstres de son FP. À l'inverse, s'il a trop de dés de vie, il aura plus de points de vie qu'une créature de son FP, ainsi qu'un bonus à l'attaque et des jets de sauvegardes élevés. En effet, toutes ces variables numériques découlent directement des dés de vie.

De toute évidence, de nombreux monstres enfreignent cette règle, habituellement parce qu'ils ont 1 ou 2 dés de vie de moins que leur FP. Ce n'est pas grave quand ils disposent d'attaques spéciales ou de particularités qui les remettent à niveau.

## VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Sous cette rubrique, les valeurs de caractéristique sont présentées dans l'ordre qui suit : For, Dex, Con, Int, Sag, Cha.

**Assignation des caractéristiques.** Les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution) dépendent en grande partie du type et



de la taille de la créature, comme le montre la Table 5-1. En général, plus une créature est grande, plus ses valeurs de Force et de Constitution sont élevées, et plus sa Dextérité est faible. Toutefois, il existe des exceptions qui confirment la règle.

Les autres caractéristiques (Intelligence, Sagesse et Charisme) sont rarement liées à la taille. Vous devez maintenant leur assigner une valeur en gardant à l'esprit votre concept de monstre.

**Intelligence.** Cette caractéristique reflète les facultés d'apprentissage et de raisonnement. Dans la plupart des cas, elle affecte le nombre de compétences et de dons d'une créature. Pour parler une langue, un monstre doit être pourvu d'une Intelligence de 3 au moins. Dans le cas contraire, cela signifie qu'il n'est pas plus intelligent qu'un simple animal. Une valeur d'Intelligence située entre 4 et 7 simule une faculté de raisonnement limitée et un manque certain d'ingéniosité. À 8 ou 9, on n'est pas loin du niveau d'un humain. À 10 ou 11, on se situe dans la norme humaine. Une valeur comprise entre 12 et 19 reflète une intelligence supérieure à géniale. Au-dessus, il s'agit d'une intelligence surhumaine.

**Sagesse.** Cette caractéristique simule le niveau de perception et la force de volonté. Une créature peut être dotée d'une Intelligence faible tout en étant très sage. Une valeur de Sagesse de 3 ou moins définit une créature douée du minimum possible de conscience. Une valeur comprise entre 4 et 6 correspond à celle d'un humain particulièrement imprudent ou étourdi. Une valeur située entre 16 et 18 reflète des sens aiguisés et une astuce singulièrement élevée. À partir de 20, la créature est dotée d'une perception surhumaine.

**Charisme.** Cette caractéristique reflète la force de caractère et la faculté d'influencer autrui (les créatures particulièrement intimidantes ont généralement une valeur de Charisme élevée). Une créature peut être pourvue d'une Intelligence faible tout en étant très charismatique. Une valeur de Charisme de 3 ou moins définit une créature douée du minimum possible de conscience. Une valeur comprise entre 4 et 6 correspond à celle d'un humain particulièrement renfrogné, grossier ou solitaire. Une valeur située entre 16 et 18 reflète une forte présence et une grande force de caractère. À partir de 20, la créature est dotée d'un Charisme surhumain.

**Caractéristiques inexistantes.** Il arrive que des créatures n'aient pas certaines caractéristiques. Dans la plupart des cas, il s'agit d'un avantage. Notez que tous les monstres doivent posséder des valeurs de Sagesse et de Charisme. Dans le cas contraire, il s'agit d'objets, pas de créatures (bien qu'ils puissent être vivants, c'est le cas des arbres et les éponges, par exemple).

## INITIATIVE

Cette ligne mentionne le modificateur à appliquer aux tests d'initiative du monstre. Le bonus découle généralement du modificateur de Dextérité et du don Science de l'Initiative (le cas échéant).

## VITESSE DE DÉPLACEMENT

Cette ligne indique la vitesse de déplacement de base au sol (en mètres parcourus par action de mouvement). Une vitesse de déplacement est

TABLE 5-2 : VITESSES DE DÉPLACEMENT TYPIQUES

Type	Lent	Normal	Rapide	Exemple de créature
Bipède de taille P ou TP	4,50 m	6 m	9 m	Halfélin (6 m)
Bipède de taille M	6 m	9 m	12 m	Humain (9 m)
Bipède de taille G ou TG	9 m	12 m	15 m	Ogre (12 m)
Quadrupède de taille TP	4,50 m	6 m	9 m	Chat (9 m)
Quadrupède de taille P	6 m	9 m	12 m	Chien (12 m)
Quadrupède de taille M	9 m	12 m	15 m	Loup (15 m)
Quadrupède de taille G ou TG	12 m	15 m	18 m	Licorne (18 m)
Créature volante de taille P ou TP	12 m	15 m	18 m	Corbeau (12 m)
Créature volante de taille M	12 m	18 m	27 m	Gargouille (18 m)
Créature volante de taille G ou TG	18 m	24 m	36 m	Griffon (24 m)
Nageur	12 m	18 m	24 m	Naga aquatique (15 m)

forcément divisible par 1,50 mètre. La vitesse de base de la plupart des créatures est comprise entre 6 et 12 mètres. Les créatures les plus grandes, les quadrupèdes sont habituellement plus rapides. Ainsi, les prédateurs et les créatures connues pour leur rapidité ont une vitesse pouvant aller jusqu'à 18 mètres, voire 24 mètres. Comparez la vitesse de différentes créatures à votre concept de monstre pour choisir une valeur adéquate. Reportez-vous à la Table 5-2 pour de plus amples conseils et suggestions.

Si la créature dispose d'autres modes de déplacement, ajoutez-les après la vitesse de déplacement de base au sol, dans l'ordre alphabétique. Si la créature porte une armure qui réduit sa vitesse, notez la nouvelle entre parenthèses.

## CLASSE D'ARMURE

Toutes les créatures débutent avec une classe d'armure de base de 10, modifiée par la taille, la Dextérité, l'armure (qui inclut l'armure naturelle) et le bouclier. Certaines créatures, comme les monstres intangibles, bénéficient également d'un bonus de parade à la classe d'armure.

Lorsque vous choisissez la classe d'armure de votre monstre, songez à son anatomie et à sa résistance globale. La table figurant plus bas dévoile quelques valeurs d'armure naturelle.

**Classe d'armure de contact.** Pour calculer la classe d'armure de votre monstre face à des attaques de contact, ajoutez son modificateur de taille, son modificateur de Dextérité et son bonus de parade (le cas échéant) à sa CA de base de 10.

**Classe d'armure pris au dépourvu.** Pour calculer la classe d'armure de votre monstre quand il est pris au dépourvu, tenez compte de tous les éléments habituels, à l'exception du bonus de Dextérité.

N'oubliez pas d'inclure le modificateur de taille de la créature dans le calcul de votre classe d'armure finale. Si le monstre porte une armure, le bonus conféré par celle-ci est cumulable avec son armure naturelle. Par exemple, un centaure est une créature de taille G dotée d'une valeur de Dextérité de 14 (bonus de +2 à la CA) et d'une armure naturelle de +2. S'il porte un écu et une chemise de mailles, sa classe d'armure s'élève à 19 (-1 taille, +2 Dex, +2 naturelle, +2 écu, +4 chemise de mailles).

**Classe d'armure et FP cible.** Si la classe d'armure de votre monstre est trop élevée, il risque d'être intouchable par rapport à une créature normale dotée du même FP. À l'inverse, le monstre ne constituera qu'un maigre défi si elle est trop basse. La règle consiste donc à s'arranger pour que les différents éléments de la CA d'une créature offrent une classe d'armure égale à 13 + FP cible. Par exemple, si vous souhaitez que votre monstre ait un FP de 8 environ, fixez-lui une CA de 21. Naturellement, rien ne vous empêche de la réduire si votre monstre dispose d'autres défenses (réduction des dégâts, par exemple) ou d'en faire une cible particulièrement coriace pour son FP en lui octroyant une armure « supplémentaire ».

TABLE 5-3 : VALEURS TYPIQUES D'ARMURE NATURELLE

Type	Bonus	Exemples de créature
Peau normale	+0	Humain
Peau épaisse ou fourrure	+1 à +3	Babouin (+1) Ours noir (+2) Requin (+3)
Cuir épais	+4 à +7	Crocodile (+4) Ours polaire (+5) Sanglier (+6) Rhinocéros (+7)
Écailles	+5 à +10, voire plus	Dragon (variable)
Exosquelette	+2 à +11, voire plus	Abeille géante (+2) Cthulhu (+10) Remorhaz (+11)
Coquille ou carapace	+10 à +12, voire plus	Tojanida jeune (+10) Bulette (+12)
Cuir très épais	+8 à +15, voire plus	Otyugh (+8) Kraken (+14) Ravid (+15)

## ATTAQUE

Choisissez les formes d'attaques de la créature, aussi bien au corps à corps qu'à distance, puis déterminez le bonus à l'attaque de chacune d'elles. Elles incluent les suivantes :

- Arme de corps à corps (sans doute plusieurs).
- Arme à distance.
- Morsure.
- Griffes ou tentacule.
- Coup.
- Cornes.
- Attaque de contact.

**Bonus à l'attaque.** Le bonus à l'attaque d'une créature est composé des éléments suivants : le bonus de base à l'attaque (déterminé par le type et le nombre de dés de vie de la créature), le modificateur de taille et le modificateur de Force (combat au corps à corps) ou le modificateur de Dextérité (combat à distance). Vous pouvez aussi choisir des dons ou de l'équipement modifiant le bonus à l'attaque de la créature. Par exemple, si vous équipez votre monstre d'une épée longue +2, cela augmentera son bonus à l'attaque de 2 points avec cette arme. De même, l'Arme de prédilection et l'Attaque en finesse modifient le bonus à l'attaque d'une créature.

La ligne « Attaque » du profil dévoile le bonus à l'attaque et aux dégâts de chacune des attaques du monstre si celui-ci entreprend une action simple pour porter un unique coup. Dans le cadre de cette option d'attaque, inutile de vous embêter avec les armes secondaires et autres attaques multiples portées à l'aide d'une même arme. En effet, l'action simple lui permet de porter un seul coup exploitant son bonus à l'attaque maximal, ainsi que l'intégralité de son bonus de Force aux dégâts.

**Dégâts.** Assignez une valeur de dégâts à chacune des attaques naturelles de la créature. Les dégâts de base dépendent de la créature et du type d'attaque du monstre (reportez-vous à la Table 5-1).

Les créatures particulièrement faibles ou coriaces infligent des dégâts respectivement inférieurs ou supérieurs. Vous pouvez ainsi faire varier la puissance de feu d'un monstre en vous promenant sur les différentes lignes de la table. Par exemple, la morsure d'une créature de taille M inflige normalement 1d6 points de dégâts, mais rien ne vous empêche de les réduire à 1d3 ou de les augmenter à 2d6. Assignez la valeur de 1d3 à de très petites dents, et celle de 2d6 à une large gueule garnie de crocs impressionnants.

**Armes naturelles.** L'attaque d'une créature bénéficie de l'intégralité de son bonus de Force aux dégâts, voire de 1,5 fois celui-ci s'il s'agit de sa seule arme naturelle.

Si l'une des attaques de la créature s'accompagne d'un autre effet (venin, maladie, absorption d'énergie, paralysie, etc.), notez-la après les points de dégâts ; par exemple, (dard, 1d6 plus venin).

**Coups critiques.** À moins que vous n'en décidiez autrement, l'attaque naturelle d'une créature est susceptible de faire un critique sur un résultat de 20 naturel, et double les dégâts s'il est confirmé. Quelques monstres présentent une zone de critique possible ou un multiplicateur de critique plus larges à l'aide de leurs armes naturelles.

**Créatures utilisant des armes.** Les créatures qui manient des armes se conforment aux mêmes règles que les personnages. Les armes à deux mains bénéficient de 1,5 fois le bonus de Force aux jets de dégâts.

**Bonus à l'attaque et FP cible.** À l'instar de la classe d'armure, le bonus à l'attaque d'un monstre peut le rendre injouable au FP que vous vous êtes fixé. S'il est trop faible, le monstre ne constituera pas une menace aux yeux des PJ. S'il est trop élevé, il ne ratera jamais ses coups.

Arrangez les éléments du bonus à l'attaque de votre monstre de manière à ce qu'il soit égal à (FP cible x 1,5) + 2 pour ce qui est de son arme principale. Par exemple, si vous concevez une créature de FP 5, son bonus à l'attaque sera égal à 9,5 [(5 x 1,5) + 2], c'est-à-dire +9 ou +10. Cette règle fonctionne particulièrement bien pour les créatures qui disposent d'un petit nombre d'attaques spéciales. Ceci dit, si vous souhaitez que votre monstre compte davantage sur ses attaques spéciales que sur ses facultés de combat au corps à corps, mieux vaut lui conférer un bonus à l'attaque égal à (FP cible x 1,5) - 1. Un monstre au FP de 5 aura donc un bonus à l'attaque de +6 ou +7.

Il est plus difficile de manipuler le bonus à l'attaque que la classe d'armure. Évidemment, il est possible de modifier le nombre de dés de vie de la créature puisque le bonus à l'attaque en découle, mais cela affectera également d'autres éléments du profil. À ce niveau de la conception du monstre, la meilleure façon de l'harmoniser consiste à modifier sa valeur

de Force (ou de Dextérité pour le combat à distance), mais veillez à ne pas vous retrouver avec des valeurs de caractéristique singulièrement élevées ou basses pour une créature d'une taille et d'un type donnés.

## ATTAQUE À OUTRANCE

Il vous faut maintenant déterminer la séquence d'attaques de votre monstre quand il effectue une action complexe pour porter une attaque à outrance. Celle-ci dépend des attaques de la créature (voir la rubrique ci-dessus), mais vous devez faire la différence entre les attaques principales et les attaques secondaires.

**Armes naturelles.** En général, une créature attaque une fois avec chacune des armes naturelles dont elle dispose. Pour la plupart des monstres, il s'agit de deux griffes et d'une morsure. Choisissez son arme principale parmi ses attaques naturelles. Il peut avoir plusieurs armes principales s'il a plusieurs attaques naturelles semblables. Par exemple, un sylvanien attaque avec deux coups, un pour chaque membre, et tous deux sont des armes naturelles principales.

Les armes principales exploitent le bonus d'attaque à outrance, quelles qu'elles soient. Le monstre applique l'intégralité de son bonus aux jets de dégâts pour ce qui est de ses armes naturelles principales, ou 1,5 fois ce même bonus s'il ne possède qu'une arme naturelle principale (par exemple, la morsure d'un loup).

Toutes les autres armes naturelles sont des attaques secondaires. Réduisez le bonus à l'attaque de la créature de 5 points pour ce qui est de toutes ces attaques, quel que soit leur nombre. Cependant, si elle possède le don *Attaques multiples*, ce malus n'est que de -2. Le monstre applique la moitié de son bonus de Force aux jets de dégâts de ses armes naturelles secondaires.

**Armes manufacturées.** Les créatures qui se servent d'armes se conforment aux mêmes règles que les personnages, ce qui inclut les attaques multiples portées à l'aide d'une même arme et les malus incombant à l'usage simultané de deux armes.

**Armes naturelles et manufacturées.** Si la créature possède une arme manufacturée et des armes naturelles, la première lui fait généralement office d'attaque principale (et peut donc porter des attaques multiples) : le bonus de base à l'attaque du monstre est égal à +6 au moins). Les armes naturelles constituent ses attaques secondaires (malus de -5 aux jets d'attaque et moitié du bonus de Force aux jets de dégâts). Bien qu'un humanoïde combattant à l'aide de deux armes subisse un malus de -2 (minimum) à l'attaque principale, un monstre maniant une arme manufacturée et portant des coups à l'aide d'une attaque naturelle n'en est pas victime. L'arme naturelle est juste une attaque secondaire, c'est tout.

## ATTAQUES SPÉCIALES

Choisissez les attaques spéciales de votre monstre (si nécessaire). Une attaque spéciale vise à nuire ou à gêner un adversaire, que ce soit activement ou passivement. Voici les plus courantes :

- Absorption d'énergie (niveaux négatifs).
- Affaiblissement temporaire de caractéristique.
- Attaque de son.
- Bond.
- Changement de forme.
- Charge en puissance.
- Constriction.
- Conyocation.
- Diminution permanente de caractéristique.
- Engoutissement.
- Étreinte.
- Événtration.
- Facultés psioniques.
- Hémorragie.
- Maladie.
- Paralysie.
- Pièrinement.
- Pouvoirs magiques.
- Rayon.
- Regard.



- Rugissement.
- Sorts.
- Souffle.
- Terreur.
- Venin.

La plupart de ces attaques spéciales sont décrites en détail dans le Chapitre 7. Certains monstres en possèdent qui sont moins courantes (par exemple, la *décharge mentale* et le pouvoir de *décervelage* des flagelleurs mentaux). En général, une ou deux attaques spéciales suffisent par monstre, d'autant qu'ils n'auront pas l'occasion d'en utiliser beaucoup plus au cours d'une rencontre. Un trop grand nombre d'attaques spéciales rend donc le monstre plus difficile à jouer.

Chaque attaque spéciale s'accompagne du type de jet de sauvegarde visant à y résister (le cas échéant) et du DD de sauvegarde. Le premier dépend de la nature de l'attaque, comme suit :

Les jets de *Réflexes* s'appliquent aux attaques de masse, comme une *boule de feu* ou un *souffle* infligeant des dégâts.

Les jets de *Vigueur* s'appliquent aux attaques visant la vitalité du défenseur : *venin*, *magie* provoquant une mort instantanée, *absorption de niveaux* ou *magie* causant des transformations physiques.

Les jets de *Volonté* s'appliquent à l'influence et à la domination mentales, ainsi qu'aux effets magiques qui n'entrent pas dans l'une des deux catégories précédentes.

## Calcul des DD de sauvegarde

La formule des DD de sauvegarde est la suivante :  $10 + 1/2$  DV de la créature + modificateur de la valeur de caractéristique associée. Cette dernière dépend du type d'attaque, comme suit :

**Force.** Toute application de force, d'écrasement, d'entrave ou de constriction. Exemple : piétinement.

**Dextérité.** Déplacement, déplacement restreint, toucher à l'aide d'un projectile, enchevêtrement. Exemple : enchevêtrement.

**Constitution.** Presque tout ce qui vient du corps d'une créature, y compris le venin et les souffles. Exemples : souffles, venin.

**Intelligence.** Rarement utilisée pour déterminer le DD de sauvegarde des attaques spéciales. Utilisations possibles : effets d'illusions.

**Sagesse.** Rarement utilisée pour déterminer le DD de sauvegarde des attaques spéciales. Utilisations possibles : effets mentaux ou de perception (à l'exception des charmes et de la coercition ; voir ci-dessous).

**Charisme.** Utilisez cette caractéristique pour tout ce qui oppose la volonté de la créature à un adversaire : regards, charmes, coercition et absorptions d'énergie. Le modificateur de Charisme affecte le DD de sauvegarde des pouvoirs magiques (quelle que soit la forme qu'ils prennent).

Utilisez également le Charisme dans le cadre de tous les DD normalement liés à une valeur de caractéristique que la créature ne possède pas. Par exemple, les morts-vivants sont dénués de valeur de Constitution. Le DD des attaques empoisonnées dont ils usent est donc lié au Charisme.

## LES COULISSES DE D&D : RÉSISTANCE À LA MAGIE CONTRE RÉDUCTION DES DÉGÂTS

Un excès de résistance à la magie ou de réduction des dégâts risque de rendre un monstre invincible par rapport au facteur de puissance que vous êtes fixé. À l'inverse, s'il en manque, n'importe quel personnage aura le niveau de lanceur de sorts ou les armes magiques nécessaires pour passer outre les défenses de la créature.

**Résistance à la magie.** Si vous offrez ce pouvoir à votre monstre, conférez-lui une résistance égale à son FP +11. Cela signifie qu'un personnage de niveau équivalent au FP de la créature aura 50 % de chances de vaincre sa résistance à la magie (sauf s'il possède le don Efficacité des sorts accrue). Par exemple, un personnage de niveau 12 a 50 % de chances de vaincre une résistance à la magie de 23, qui constitue donc une bonne valeur pour une créature dont le FP s'élève à 12.

Sans doute devrez-vous ajuster la résistance à la magie de la créature une fois son FP définitif fixé.

Si vous désirez concevoir une créature résistant particulièrement bien à la magie, ne vous contentez pas de son FP +11. À l'inverse, vous pouvez la réduire pour que votre monstre soit moins endurant à la magie. Pour chaque point de différence, notez que vous modifiez

## PARTICULARITÉS

Une particularité est un pouvoir dont une créature se sert pour se protéger. Cette rubrique est la catégorie fourre-tout où l'on range tout ce qu'on ne peut logiquement pas mettre ailleurs. Voici les particularités les plus courantes :

- Guérison accélérée.
- Immunité contre les sorts.
- Immunité contre une énergie destructive ou une certaine forme d'attaque.
- Odorat.
- Perception aveugle.
- Perception des vibrations.
- Présence terrifiante.
- Réduction des dégâts.
- Régénération.
- Résistance à la magie.
- Résistance à une énergie négative.
- Résistance au renvoi des morts-vivants.
- Traits propres à un sous-type (par exemple, sous-type froid).
- Traits propres à un type (par exemple, créature artificielle).
- Vision aveugle.

Ces pouvoirs sont décrits dans le Chapitre 7. Certains monstres possèdent des particularités inhabituelles qui ne sont pas répertoriées ci-dessus. À l'instar des attaques spéciales, limitez le nombre de particularités de votre monstre pour en faciliter la gestion au cours du jeu.

## JETS DE SAUVEGARDE

Déterminez les bonus aux jets de sauvegarde de votre créature. Les bonus de base aux sauvegardes dépendent de son type et de ses dés de vie. Tenez compte de tous les ajustements qui s'appliquent à chaque jet de sauvegarde, du moins s'ils sont applicables en permanence (comme les modificateurs découlant des valeurs de caractéristique et les bonus raciaux). Les bonus particuliers doivent apparaître à la ligne consacrée aux particularités et être expliqués dans la description de la créature.

**Jets de sauvegarde et FP cible.** En général, les bonus aux sauvegardes favorables tournent autour de (FP cible  $\times 1,5$ ), alors que les sauvegardes défavorables sont à peu de choses près égales au FP cible. Par exemple, si vous concevez un monstre doté d'un FP de 6, un bonus de sauvegarde favorable de +9 et un bonus de sauvegarde défavorable de +6 lui donneront de bonnes chances de tenir le choc face aux attaques des personnages joueurs.

La meilleure façon d'agir sur les bonus aux sauvegardes d'une créature consiste à lui assigner un don comme Volonté de fer. Si vous souhaitez augmenter le bonus sans lui conférer un tel don, il vous suffit de retoucher la valeur de caractéristique dont il découle.

## COMPÉTENCES

Assignez à votre créature toutes les compétences que vous jugez utiles. Le nombre de points de compétence dépend de son type, de ses dés de vie et

les chances de vaincre cette résistance à la magie de 5 %. Par exemple, un lanceur de sorts de niveau 12 a 45 % de chances de vaincre une résistance à la magie de 24. En revanche, ses sorts resteront inefficaces si son adversaire bénéficie d'une résistance à la magie de 33 ou plus.

**Réduction des dégâts.** L'assignation d'une valeur de réduction des dégâts est parfois délicate. Si celle-ci est trop élevée, la créature sera quasiment invincible. À l'inverse, presque tous les personnages disposent d'armes magiques, aussi ce pouvoir sera-t-il inefficace si sa valeur est trop faible.

FP cible	Réduction des dégâts recommandée
0-2	Aucune
3-5	5
6-13	10
14-20	15

Souvenez-vous que si les personnages joueurs sont capables de blesser le monstre, les créatures mineures du monde de jeu, les compagnons d'armes des PJ et les créatures qu'ils convoquent pourront difficilement en faire autant.

de son Intelligence (voir la Table 5-4). Partez du principe qu'il s'agit de compétences de classe et que chaque degré de maîtrise coûte 1 point de compétence. Le degré de maîtrise maximum d'une compétence est égal aux dés de vie de la créature +3. On considère une créature de moins de 1 DV comme une créature dotée de 1 DV pour ce qui est du calcul du nombre de points de compétence et du degré de maîtrise maximal.

**TABLE 5-4 : POINTS DE COMPÉTENCE SELON LE TYPE DE MONSTRE**

Type	Points de compétence
Aberration	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Animal	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Créature artificielle*	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Créature magique	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Dragon	(6 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Élémentaire	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Extérieur	(8 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Fée	(6 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Géant	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Humanoïde	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
monstrueux	
Humanoïde**	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Mort-vivant*	(4 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Plante*	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Vase*	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)
Vermine*	(2 + modificateur d'Int, minimum 1) x (DV + 3)

\* Les créatures dénuées d'intelligence ne reçoivent ni points de compétence ni dons.

\*\* Ou par une classe de personnage.

Il est important de songer à votre concept avant d'assigner les compétences. Les créatures qui vivent de la chasse ont besoin de Discrétion, Détection et Perception auditive, voire Déplacement silencieux. Celles qui lancent des sorts ou pouvoirs magiques ont besoin de Concentration et probablement d'Art de la magie. Les créatures qui n'ont pas de vitesse de déplacement d'escalade ou à la nage auront peut-être besoin d'Escalade ou de Natation. Enfin, des compétences comme Équilibre et Évasion sont utiles pour toutes les créatures.

Le modificateur de compétence final d'un monstre est calculé comme suit : degré de compétence + modificateur de caractéristique + modificateur de taille (pour Discrétion) + modificateur du mode de déplacement (pour Escalade, Natation ou Saut) + bonus raciaux (le cas échéant) + bonus de synergie (le cas échéant) + modificateur d'armure aux tests (le cas échéant). N'oubliez pas que vous pouvez également prendre des dons qui apportent des changements aux modificateurs de compétence de la créature.

**Bonus particuliers.** Si la créature dispose d'ajustement de caractéristique particuliers, ne les appliquez pas au niveau de la ligne réservée aux compétences. Faites simplement suivre le modificateur de compétence d'un astérisque, puis notez le modificateur particulier dans la description de la créature.

**Bonus de compétence raciaux.** Une créature a souvent besoin d'un modificateur de compétence supérieur à ce que lui confèrent caractéristiques et points de compétence. Dans ce cas, n'hésitez pas à lui assigner un bonus racial (qui est effectif en permanence), ou un bonus de circonstances précis. Par exemple, la plupart des félins bénéficient d'un bonus aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, et d'un bonus particulier plus élevé encore à ces tests lorsqu'ils évoluent sur un terrain précis. Sans eux, ils feraient de piètres prédateurs.

## DONS

Tous les monstres possèdent un nombre de dons égal à 1 + 1/3 DV. À l'instar des personnages, ils doivent bien évidemment satisfaire à leurs conditions. Si votre concept de créature fait appel à un don dont elle ne remplit pas les conditions, songez à la modifier pour remédier à ce problème, ou assignez-le lui en qualité de don supplémentaire. (On tolère qu'une créature possède un don supplémentaire dont elle ne remplit pas les conditions.)

Assignez des dons à votre créature en gardant son concept à l'esprit, comme vous l'avez fait pour les compétences. Par exemple, les monstres qui lancent des sorts tireront avantage de Magie de guerre. Le don Vigilance conviendra parfaitement à ceux qui comprennent sur leurs sens pour localiser leurs proies ou les prévenir d'un danger. Ceux qui tendent des embuscades apprécieront Science de l'initiative. Toutes tireront parti des dons qui améliorent les jets de sauvegarde (Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine et Volonté de fer).

Toutes les créatures tireront avantage d'Attaque en finesse, qui permet d'utiliser son bonus de Dextérité dans le cadre des attaques au corps à corps (très utile aux créatures de taille Min, TP et P). De même, les monstres particulièrement grands ou forts profiteront d'Attaque en puissance, qui leur permettra de convertir des points de leur bonus à l'attaque en dégâts supplémentaires.

## ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE

Cette ligne indique la place dont la créature a besoin sur le quadrillage pour pouvoir combattre efficacement et à quelle distance elle doit se trouver de son adversaire pour le menacer.

Les deux informations (espace occupé et allonge) dépendent de la taille de la créature, comme le montre la Table 7-1 (page 316). L'espace occupé d'une créature prend toujours une forme carrée, quelles que soient sa forme et son anatomie. Par exemple, un ogre et un cheval occupent le même espace (3 mètres) car tous deux sont des créatures de taille G.

Les grands créatures (généralement des bipèdes) ont une meilleure allonge que les monstres conçus en longueur. Par exemple, un cheval a une allonge de 1,50 mètre, mais celle de l'ogre s'élève à 3 mètres car il est plus grand.

Certains monstres bénéficient d'une allonge exceptionnelle en raison d'une arme particulière ou d'un détail anatomique. Ainsi, rien ne vous empêche d'assigner une allonge spéciale à une attaque précise (comme les filaments de l'enlaceur, par exemple).

## ENVIRONNEMENT

Songez à l'endroit où vit la créature, puis choisissez-lui un climat (chaud, tempéré ou froid) et un milieu naturel préférés (plaines, collines, forêts, marécages, montagnes ou déserts). Votre monstre n'est pas limité à cette combinaison de climat et de milieu naturel, mais c'est là qu'on aura le plus de chances de le rencontrer.

Les créatures qui n'ont pas réellement leur place dans un environnement naturel (en particulier les créatures artificielles et les morts-vivants) présentent généralement la mention « quelconque ». Assignez un plan d'origine aux Extérieurs extraplanaires.

## TRÉSOR

La plupart des créatures ont un trésor normal, ou pas de trésor du tout. Les créatures intelligentes possèdent parfois un trésor double, voire triple. Enfin, certaines n'ont que des types de trésor précis. Reportez-vous à la Table 3-5, page 52 du Guide du Maître.

## ALIGNEMENT

Quel est l'alignement de votre monstre ? Choisissez loyal, neutre ou chaotique, puis bon, neutre ou mauvais. Tous les alignements sont accompagnés d'un qualificatif, toujours, généralement ou souvent. Reportez-vous à la page 305 pour de plus amples détails.

## COMPÉTENCES AU PLUS VITE

Plutôt que d'assigner chaque point de compétence, pourvoyez le monstre d'un certain nombre de compétences au degré de maîtrise maximal possible. Le nombre qu'il peut en choisir est égal à son modificateur d'Intelligence plus le nombre de points de compétence qu'une créature de son type reçoit par DV. Par exemple, les morts-vivants bénéficient d'un nombre de nombre de points de compétence égal à modificateur d'Int +4 par DV. Un mort-vivant doté d'une Intelligence de 15 (modificateur d'Int +2) choisira donc six compétences au degré de maîtrise maximal.

CHAPITRE 5 :  
CONCEPTION  
DES MONSTRES



## EVOLUTION POSSIBLE

Cette ligne propose l'évolution possible du monstre si vous choisissez d'augmenter le nombre de ses dés de vie. Généralement, une créature peut avoir jusqu'à trois fois ses dés de vie originaux (ainsi un monstre à 3 DV peut évoluer jusqu'à atteindre 9 DV).

Si vous lui en ajoutez beaucoup, la créature sera vraisemblablement plus grande, aussi devez-vous fixer un point à partir duquel sa taille va passer à la catégorie supérieure. Par exemple, la ligne consacrée à l'évolution possible d'une créature végétale de taille G dotée de 3 dés de vie sera : 4-5 DV (taille G), 6-9 DV (taille TG). Pour de plus amples détails sur la taille et les dés de vie, reportez-vous à la Table 5-1.

La césure séparant les catégories de taille de certains monstres n'est pas évidente. Dans ce cas, fixez-la à la moitié du nombre de dés de vie maximum qu'il est possible d'ajouter. Par exemple, une aberration de taille G dotée de 4 DV pourra évoluer jusqu'à 12 DV. Comme vous pouvez lui ajouter jusqu'à 8 DV, son évolution possible sera la suivante : 5-8 DV (taille G), 9-12 DV (taille TG).

## FACTEUR DE PUISSANCE

Cette rubrique dévoile le niveau du groupe théorique face auquel le monstre constituera un défi de difficulté moyenne. S'ils ont de la chance, quatre aventuriers au mieux de leur forme (points de vie au maximum, répertoire de sorts au complet et équipement approprié à leur niveau) viendront à bout de la rencontre en subissant des dégâts, mais pas de pertes. Cette victoire ne leur coûtera pas plus de 20 % de leurs ressources (en points de vie, sorts et objets magiques à caractère temporaire).

Il est parfois difficile d'assigner à un monstre le bon facteur de puissance. Pour ce faire, il faut le comparer à d'autres et le tester.

### Comparer le FP

Pour vous donner une estimation du facteur de puissance de votre monstre, le plus simple et le plus rapide est de le comparer à celui d'autres monstres de même acabit. Commencez avec le FP cible que vous vous êtes fixé durant l'élaboration de votre créature. Reportez-vous à la liste des monstres classés par facteur de puissance (page 318) en vous intéressant à ceux qui correspondent au FP du votre, plus ou moins 1. Par exemple, si votre objectif est un FP de 2, jetez un oeil aux monstres dont le FP varie de 6 à 8.

Pour peaufiner votre champ d'investigation, intéressez-vous aux monstres de même type ou pourvus de méthodes similaires (combattants, détenteurs de pouvoirs magiques, utilisateurs d'attaques spéciales, etc.). Une fois que votre liste est réduite à un nombre de monstres gérable, comparez-les à votre créature en tenant compte des points suivants :

- Votre monstre a-t-il plus ou moins de dés de vie ?
- A-t-il une classe d'armure plus faible ou plus élevée ?
- A-t-il un bonus à l'attaque plus faible ou plus élevé ?
- Inflige-t-il plus ou moins de dégâts ?
- Possède-t-il des pouvoirs magiques ? Si oui, leur niveau de sort est-il plus faible ou plus élevé que celui de monstres comparables ?
- Possède-t-il des défenses spéciales dont les autres monstres sont dépourvus ?

Si votre monstre est nettement supérieur à la plupart des créatures auxquelles vous l'avez comparé, votre FP cible est probablement trop bas. Tentez de l'ajuster de 1 ou 2 points, puis comparez-le à ceux d'une nouvelle liste de monstres pour voir ce qu'il en est. À l'inverse, s'il n'est pas aussi solide que l'ensemble des monstres auxquels vous l'avez comparé, réduisez votre FP de 1 ou 2 points et reportez-vous une fois encore à une nouvelle liste de monstres.

### Tester le FP

Le meilleur moyen de fixer le FP d'un monstre est de voir comment il se comporte au cours du jeu. Cela demande du temps, mais c'est ainsi que vous verrez si votre monstre est véritablement stimulant.

Pour tester son FP, conformez-vous à la procédure qui suit :

1. Créez un « groupe test » composé de quatre personnages dont le niveau est égal au FP cible +2. Chacun doit être bâti selon le tirage de valeurs de caractéristique standard et posséder l'équipement normal d'un PJ du niveau correspondant. Si possible, créez un guerrier, un roubillard, un prêtre et un magicien. Pour ce faire, vous pouvez parfaitement utiliser une copie de vos PJ à condition qu'ils soient normaux (sans quoi vos résultats seront tronqués).

2. Organisez une rencontre exploitant deux spécimens de votre monstre (deux créatures dont le FP est égal à X conviennent pour quatre PJ de niveau X+2). Pour les monstres les plus simples, une porte et une salle suffisent. Cependant, si votre créature tend des embuscades ou tire parti de son milieu, reportez-vous à son environnement.

3. Permettez aux PJ de débiter la rencontre avec des sorts ou effets dont la durée est au moins de 10 minutes par niveau.

4. Assignez à tous les combattants une initiative de 10, ajustée selon leurs modificateurs habituels (considérez que tout le monde a fait 10 au jet d'initiative).

5. Menez la rencontre à plusieurs reprises, en usant de tactiques et d'une organisation différentes à chaque fois.

Si votre FP convient, les PJ l'emporteront en subissant quelques dégâts s'ils ont de la chance. Cette victoire ne leur coûtera pas plus de 20 % de leurs ressources (points de vie, sorts et objets magiques à caractère temporaire). Dans le cas d'un monstre au FP élevé (11 ou plus), la mort de l'un des PJ n'est pas exclue car les groupes de ce niveau sont capables de ramener les morts à la vie assez facilement.

Si votre monstre semble trop dangereux, rejouez la rencontre avec un seul spécimen. Cela vous permettra de voir comment il se comporte, seul, face à un groupe dont le niveau est égal à son FP. Par contre, si les aventuriers s'en tirent sans encombre, augmentez le nombre de créatures à trois ou quatre (ce qui réduira le FP de la créature de 1 ou 2 points). Ajustez le niveau du groupe et testez de nouveau le monstre en tenant compte de ce FP.

### Fonction du monstre et facteur de puissance

Pour vérifier une fois encore le FP fixé, comparez les dés de vie de votre monstre à son FP. Selon leur nature, les monstres ont besoin d'un certain nombre de dés de vie pour leur FP.

Dressez une évaluation de votre créature et choisissez sa fonction principale : combattant, franc-tireur, lanceur de sorts, utilisateur d'attaques spéciales ou polyvalent.

**Combattant.** Le monstre utilise ses facultés de combat et dispose de peu de pouvoirs spéciaux. Exemples : animaux sanguinaires, géants, minotaure, ravageur gris, tigre errant, worg. Le FP d'un combattant doit être compris entre le tiers et les deux tiers de ses DV.

**Franc-tireur.** Le monstre compte sur sa discrétion et la surprise. Exemples : araignée de phase, derro, enlueur, étrangleur, liane chasseur, mimique. Le FP d'un franc-tireur doit être compris entre la moitié et la totalité de ses DV.

**Lanceur de sorts.** Les meilleurs attaques du monstre sont ses sorts et pouvoirs magiques. Exemples : aboleth, flagelleur mental, lamie, lilende, nymphe. Le FP d'un lanceur de sorts doit être compris entre la totalité de ses DV et ses DV+2, pourvu que ses sorts conviennent à un personnage dont le niveau est plus ou moins égal à ses dés de vie. (S'ils sont insuffisants, votre monstre est probablement un franc-tireur ou un combattant.)

**Utilisateur d'attaques spéciales.** Le monstre est dangereux en raison de ses attaques spéciales. Exemples : âme-en-peine, basilic, dragons, harpie, méduse, vampire. Le FP d'un utilisateur d'attaques spéciales doit être compris entre les deux tiers et la totalité de ses DV.

**Polyvalent.** Le monstre combine plusieurs des fonctions précédentes. Par exemple, de nombreux démons et diables sont à la fois des combattants et des lanceurs de sorts ; le flagelleur mental lance des sorts et utilise des attaques spéciales ; certains dragons combattent, lancent des sorts et usent d'attaques spéciales ; etc. Le FP d'un monstre polyvalent doit être compris entre les trois quarts de ses DV et ses DV+2.

# CHAPITRE 6 : COMPÉTENCES ET DON DES MONSTRES

Ce chapitre offre la description d'une compétence, Contrôle de forme, et de dons généralement utilisés par les monstres.

## CONTRÔLE DE FORME (SAG)

Tout personnage ayant contracté la lycanthropie et étant conscient de son état a la possibilité d'apprendre la compétence Contrôle de forme comme une compétence de classe. (Un personnage infecté qui n'est pas au fait de sa condition peut tenter d'effectuer des tests de Contrôle de forme innés.) Celle-ci détermine si le personnage parvient à contrôler son apparence, et donc à prévenir un changement de forme intempestif. Les lycanthropes naturels n'ont pas besoin de cette compétence car ils contrôlent pleinement leur transformation.

**Test de compétence (transformation involontaire).** Le personnage infecté doit effectuer un test de compétence chaque fois que la pleine lune se lève, sous peine d'adopter involontairement sa forme animale. Il lui faut également effectuer un test de Contrôle de forme si ses blessures lui font perdre un quart de ses points de vie (puis un autre encore s'il perd la moitié de ses points de vie, et un de plus s'il en perd les trois quarts).

<b>Tâche</b>	<b>DD</b>
Résister à une transformation involontaire	25

En cas d'échec, le personnage reste sous forme animale jusqu'à l'aube suivante (il recouvre alors sa forme de base). Un personnage conscient de son état a le droit d'effectuer un test pour recouvrer sa forme humanoïde (voir ci-dessous). Là encore, il conserve sa forme animale jusqu'à l'aube suivante en cas d'échec.

**Nouvelles tentatives (transformation involontaire).** Effectuez un test de compétence chaque fois qu'un événement déclencheur se produit.

**Test de compétence (transformation volontaire).** Un personnage infecté conscient de son état peut user de cette compétence de son plein gré pour adopter sa forme animale ou hybride, ou encore pour recouvrer sa forme humanoïde, quels que soient ses blessures ou l'aspect de la lune.

<b>Tâche</b>	<b>DD</b>
Reprendre sa forme humanoïde (pleine lune*)	25
Reprendre sa forme humanoïde (autre que pleine lune)	20
Adopter sa forme hybride	15
Transformation volontaire en forme animale (pleine lune)	15
Transformation volontaire en forme animale (autre que pleine lune)	20

\* Dans le cadre du jeu, on considère que la pleine lune dure trois nuits d'affilée, une fois par mois.

**Nouvelles tentatives (transformation volontaire).** Un personnage peut tenter d'adopter sa forme animale ou hybride aussi souvent qu'il le souhaite (action simple). Cependant, s'il rate son test de compétence pour reprendre forme humanoïde, il doit rester sous forme animale ou hybride jusqu'à l'aube. À ce moment, il reprend automatiquement son aspect normal.

**Spécial.** Un lycanthrope infecté ne peut tenter de transformation volontaire s'il n'est pas conscient de son état (voir *La lycanthropie en tant que maladie*, page 181).

## ARME NATURELLE SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

Les attaques naturelles de la créature sont plus redoutables que ne le laissent penser sa taille et son type.

**Conditions.** Arme naturelle, bonus de base à l'attaque de +4.

**Avantage.** Choisissez l'une des formes d'attaque naturelle de la créature. Les dégâts de celle-ci augmentent d'un cran, comme si la créature avait gagné une catégorie de taille : 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Une arme ou attaque infligeant 1d10 points de dégâts bénéficie de l'augmentation suivante : 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

## ARMURE NATURELLE SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

L'armure naturelle de la créature est plus élevée que la normale.

**Conditions.** Armure naturelle, Con 13.

**Avantage.** Le bonus d'armure naturelle de la créature augmente de 1 point.

**Spécial.** Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le bonus d'armure naturelle de la créature augmente de 1 point.

## ATTAQUE EN VOL [GÉNÉRAL]

La créature peut attaquer sans se poser.

**Condition.** Vitesse de déplacement en vol.

**Avantage.** Lorsqu'elle vole, la créature peut effectuer une action de mouvement (y compris une attaque en piqué) et a droit à une action simple prenant place à n'importe quel moment de son déplacement. Elle n'a pas droit à une seconde action de mouvement au cours d'un round où elle tente une attaque en vol.

**Normal.** Sans ce don, la créature n'a droit qu'à une action simple, soit avant son déplacement soit après (mais pas pendant).

## ATTAQUE SPÉCIALE RENFORCÉE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit l'une de ses attaques spéciales, qui devient plus puissante que la moyenne.

**Condition.** Attaque spéciale.

**Avantage.** Le DD de sauvegarde de l'attaque spéciale choisie augmente de 2 points.

**Spécial.** Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. Ses effets ne sont pas cumulatifs. À chaque fois, il s'applique à une attaque spéciale différente.

## ATTAQUES MULTIPLES [GÉNÉRAL]

La créature est particulièrement apte à se servir de toutes ses armes naturelles en même temps.

**Condition.** Au moins trois attaques naturelles.

**Avantage.** Les attaques secondaires que la créature porte avec ses armes naturelles ne subissent qu'un malus de -2.

**Normal.** Sans ce don, toutes les armes naturelles secondaires de la créature subissent un malus de -5.

## CAPTURE [GÉNÉRAL]

La créature agrippe des adversaires de taille inférieure à la sienne et les retient dans sa gueule ou ses griffes.

**Condition.** Taille TG ou supérieure.

**Avantage.** Si la créature touche à l'aide de sa morsure ou de l'une de ses griffes, elle peut tenter d'engager une lutte comme si elle possédait l'attaque spéciale étreinte. Si elle parvient à maintenir sa prise sur une créature faisant au moins trois catégories de taille de moins qu'elle, elle la serre violemment à chaque round et lui inflige automatiquement les dégâts correspondant à l'attaque de griffes ou de morsure. De plus, un adversaire agrippé dans sa gueule n'a pas droit au moindre jet de Réflexes si elle décide de souffler (encore faut-il qu'elle possède une telle attaque).

La créature peut à tout moment lâcher un sujet qu'elle a capturé (action libre), à moins qu'elle ne préfère le jeter au loin (action simple). Dans ce cas, l'adversaire projeté de la sorte parcourt 1d6 x 3 mètres et subit 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres parcourus. Si la créature l'a jeté alors qu'il se trouvait en vol, le sujet subit les dégâts correspondant à une chute de la hauteur correspondante si ceux-ci sont plus élevés que ceux indiqués précédemment.

## COMBAT À PLUSIEURS ARMES [GÉNÉRAL]

La créature possède un minimum de trois mains et peut se servir d'une arme dans chacune d'elles. Elle a droit à une attaque supplémentaire par round et par arme en plus de son arme principale.

**Conditions.** Dex 13, au moins trois mains.

**Avantage.** Le malus dû au fait de combattre à l'aide de plusieurs armes est réduit de 2 points pour ce qui est de la main principale et de 1 point pour les autres.

**Normal.** Sans ce don, la créature subit un malus de -6 à toutes les attaques portées par sa main principale, et de -10 à toutes celles associées aux autres mains (elle a automatiquement une main principale, de la même manière qu'un humain est droitier ou gaucher). Voir *Combat à deux armes*, page 154 du *Manuel des Joueur*.

**Spécial.** Ce don remplace Combat à deux armes pour les créatures ayant plus de deux bras.

## COUP FABULEUX [GÉNÉRAL, GUERRIER]

La créature porte des coups qui envoient les adversaires de petite taille valdinguer.

**Conditions.** For 25, Attaque en puissance, Science de la bousculade, taille G ou supérieure.



**Avantage.** En entreprenant une action simple, la créature ôte 4 points à son jet d'attaque au corps à corps et porte un coup sans égal. Si elle touche un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne, celui-ci doit réussir un jet de Réflexes (DD égal aux dégâts infligés) sous peine d'être projeté à 3 mètres dans la direction choisie par l'assaillant (en plus d'être mis à terre). L'attaquant repousse la victime en ligne droite, et celle-ci ne peut approcher de lui qu'à concurrence de la case de laquelle elle a été expulsée. Si quelque chose empêche la cible d'être repoussée, celle-ci et l'obstacle subissent 1 dé points de dégâts (et la victime finit sa course dans la case adjacente à celui-ci).

## CRÉATION DE CRÉATURE ARTIFICIELLE [CRÉATION D'OBJETS]

La créature est capable de créer des golems et autres automates magiques qui obéissent à ses ordres.

**Conditions.** Création d'armes ■ armures magiques, Création d'objets merveilleux.

**Avantage.** Une créature dotée de ce don est capable de façonner toute créature artificielle, du moment qu'elle satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de vente. La créature doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25<sup>e</sup> du prix de la créature et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale égale à la moitié du prix de base). Pour plus de détails, reportez-vous à la description des gardes animés, golems et homoncles.

La créature peut également réparer les créatures artificielles qui ont subi des dégâts. Ainsi, en une journée de travail, elle peut annuler jusqu'à 20 points de dégâts en dépensant 50 po par point de vie restitué.

Une créature artificielle nouvellement conçue possède les points de vie moyens découlant de ses dés de vie.

## EXTENSION DE POUVOIR MAGIQUE [GÉNÉRAL]

La créature peut user de ses pouvoirs magiques avec plus d'efficacité.

**Condition.** Niveau de lanceur de sorts de 6 ou plus pour ce qui est du pouvoir magique concerné.

**Avantage.** Choisissez l'un des pouvoirs magiques de la créature soumis aux restrictions figurant ci-dessous. Elle peut alors s'en servir 3 fois par jour (ou moins si elle ne peut normalement s'en servir que 1 ou 2 fois par jour) comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique à effet étendu.

Tous les effets numériques ■ aléatoires d'un pouvoir magique à effet étendu sont augmentés de moitié. Ainsi, selon ■ nature, le pouvoir infligera des dégâts supplémentaires, soignera plus de points de vie ou affectera plus de cibles. Par exemple, le projectile magique à effet étendu d'une tornante inflige une fois et demie plus de dégâts (lancez 1d4+1 et multipliez le résultat par 1,5 pour chaque projectile). Les jets de sauvegarde et les jets opposés (tels que ceux qui sont effectués lorsqu'un personnage lance une dissipation de la magie) ne sont pas altérés. De la même manière, les pouvoirs magiques ne comportant pas de variable numérique ne sont pas affectés.

On ne peut choisir qu'un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts de la créature (arrondir à l'entier inférieur) - 2. Reportez-vous à la table (figurant dans la description du don Pouvoir magique rapide. Par exemple, une créature utilisant ses pouvoirs magiques comme un lanceur de sorts de niveau 13 ne peut ainsi affecter que ceux qui reproduisent les effets d'un sort de 4<sup>e</sup> niveau ou moins.

**Spécial.** Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage doit l'appliquer à un autre de ses pouvoirs magiques.

## POUVOIR MAGIQUE RAPIDE [GÉNÉRAL]

La créature peut recourir à ses pouvoirs magiques en un clin d'œil.

**Condition.** Niveau de lanceur de sorts de 10 ou plus pour ce qui est du pouvoir magique concerné.

**Avantage.** Choisissez l'un des pouvoirs magiques de la créature qui satisfait aux conditions énoncées ci-dessous. Elle peut alors utiliser ce pouvoir comme un pouvoir magique à incantation rapide, 3 fois par jour (ou moins si elle ne peut normalement s'en servir qu'une ou deux fois par jour).

L'utilisation d'un pouvoir magique à incantation rapide ne requiert qu'une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La créature peut

effectuer une autre action, y compris le recours à un autre pouvoir magique, dans le round où elle a utilisé un pouvoir magique à incantation rapide. Par contre, elle ne peut se servir que d'un pouvoir magique à incantation rapide par round.

On ne peut choisir qu'un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondir à l'entier inférieur) - 4. Reportez-vous à la table ci-dessous. Par exemple, une créature utilisant ses pouvoirs magiques comme un lanceur de sorts de niveau 15 ne peut ainsi affecter que ceux qui reproduisent les effets d'un sort de 3<sup>e</sup> niveau ou moins. Par ailleurs, un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le temps d'incantation est supérieur à 1 round ne peut bénéficier d'une version rapide.

**Normal.** Sauf indication contraire, l'utilisation d'un pouvoir magique requiert une action simple et provoque une attaque d'opportunité.

**Spécial.** Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage l'applique à un nouveau pouvoir magique.

## POUVOIRS MAGIQUES RAPIDES ET ÉTENDUS

Niveau de sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Pouvoir magique rapide	Extension de pouvoir magique
0	8		4
1 <sup>er</sup>	10		6
2 <sup>e</sup>	12		8
3 <sup>e</sup>	14		10
4 <sup>e</sup>	16		12
5 <sup>e</sup>	18		14
6 <sup>e</sup>	20		16
7 <sup>e</sup>	—		18
8 <sup>e</sup>	—		20
9 <sup>e</sup>	—		—

## VIRAGE SUR L'AILE [GÉNÉRAL]

La créature peut rapidement changer de direction en vol.

**Condition.** Vitesse de déplacement en vol.

**Avantage.** En vol, la créature peut changer rapidement de direction (une fois par round seulement, action libre). Quelle que soit ■ classe de manœuvrabilité, ce don lui permet d'effectuer un virage à 180°, en plus de ceux auxquels elle a droit en temps normal. Elle ne peut pas gagner d'altitude au cours d'un round où elle exécute un virage sur l'aile, mais peut effectuer une attaque en piqué. Le changement de direction exige le sacrifice de 3 mètres de déplacement en vol.

## VOL STATIONNAIRE [GÉNÉRAL]

La créature peut s'immobiliser dans les airs.

**Condition.** Vitesse de déplacement en vol.

**Avantage.** Quelle que soit sa manœuvrabilité en vol, la créature peut s'immobiliser (action de mouvement). Elle peut ensuite reprendre sa course dans n'importe quelle direction, et même voler à la verticale, soit vers le haut, soit vers le bas, à la moitié de sa vitesse de déplacement.

Quand elle commence son tour en vol stationnaire, elle peut rester immobile et effectuer une action complexe. Elle peut attaquer à l'aide de tous les membres qu'elle est capable d'utiliser dans le cadre d'une attaque à outrance, à l'exception de ses ailes. Si elle se sert de son souffle ou lance un sort, elle perd toutes ses attaques physiques pour le round en cours.

Si une créature de taille G ou inférieure est en vol stationnaire à 6 mètres ou moins du sol, en un endroit contenant de nombreux débris assez légers, ses puissants battements d'ailes génèrent un nuage hémisphérique dont le rayon est égal à 18 mètres. La violente bourrasque ainsi créée éteint torches, feux de camp et autres flammes exposées (pour peu qu'elles soient suffisamment petites et non magiques). Les débris soulevés limitent le champ de vision des créatures se trouvant à l'intérieur du nuage à 3 mètres. Entre 4,50 et 6 mètres, les créatures bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de rater). À 7,50 mètres ou plus, elles bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances de rater et leurs adversaires ne peuvent compter sur leur vue pour les localiser).

Tout sujet souhaitant lancer un sort depuis l'intérieur du nuage doit d'abord réussir un test de Concentration (DD 10 + 1/2 DV de la créature).

**Normal.** Sans ce don, une créature doit se déplacer quand elle vole, sauf si elle dispose d'une manœuvrabilité parfaite.

# CHAPITRE 7 : GLOSSAIRE

Ce chapitre décrit les différents éléments du profil des monstres. Il définit certainement tous les termes rencontrés au fil de ce manuel qui vous sont peu familiers.

**Aberration (type).** Les aberrations ont une anatomie surprenante, d'étranges pouvoirs et/ou un mode de pensée totalement différent de la normale.

**Attributs.** Les aberrations ont les attributs suivants :

- Dés de vie, d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.
- Traits. Les aberrations ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles. Formées au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil quand elles ont une forme vaguement humanoïde.
- Formées au port d'un type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les aberrations dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formées au port de l'armure. Elles sont formées au maniement des boucliers si elles sont également formées au port d'un type d'armure.
- Les aberrations mangent, dorment et respirent.

**Absorption d'énergie (Sur).** Cette attaque ponctionne l'énergie vitale de la cible. Elle est automatique dès que la créature touche (au corps à corps ou à distance). Chaque fois, l'adversaire acquiert un ou plusieurs niveaux négatifs (le nombre exact est indiqué dans la description). En cas de coup critique, la créature absorbe deux fois plus d'énergie. Chaque fois qu'elle transmet un niveau négatif à son adversaire, elle-même gagne 5 points de vie temporaires (10 en cas de coup critique). Ces points de vie temporaires persistent pendant 1 heure.

Pour chaque niveau négatif, l'adversaire subit un malus de -1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. Dans le même temps, il perd 1 DV ou 1 niveau effectif (ce qui intervient quand son niveau sert à déterminer un DD ou les variables d'un sort, par exemple). Enfin, s'il est lanceur de sorts, il perd un emplacement de sort de son plus haut niveau et un sort préparé de ce même niveau (si applicable). Le ou les sorts perdus le restent tant que les niveaux négatifs n'ont pas disparu.

Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures (sauf si on les fait disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*). À ce moment, la cible doit jouer un jet de Vigueur par niveau négatif accumulé, le DD de chaque jet étant égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact est indiqué dans la description). En cas de succès, le niveau négatif est dissipé sans effet secondaire. Dans le cas contraire, il disparaît, mais la cible perd également un niveau. Comme indiqué ci-dessus, un jet de Vigueur est nécessaire pour chaque niveau négatif accumulé.

**Affaiblissement ou diminution de caractéristique (Sur).** Certaines attaques réduisent la valeur des caractéristiques de l'adversaire. Leur effet peut être temporaire (affaiblissement) ou permanent (diminution).

**Affaiblissement temporaire.** Cette attaque réduit temporairement une caractéristique de l'adversaire. La description de la créature indique la caractéristique affectée et le nombre de points perdus à chaque attaque réussie. En cas de coup critique, la cible perd deux fois plus de points de caractéristique (s'il faut normalement jeter un dé, jetez-en deux). Les points de caractéristique temporairement affaiblis sont récupérés au rythme de 1 par jour et par caractéristique.

**Diminution permanente.** Cette attaque réduit de façon permanente une caractéristique de l'adversaire quand la créature touche au corps à corps. La description de la créature indique la caractéristique concernée et le nombre de points perdus. En cas de coup critique, la cible perd deux fois plus de points de caractéristique (si la quantité de points perdus est déterminée par le jet d'un dé, jetez-le deux fois et additionnez les résultats). Sauf indication,

contraire, l'attaquant récupère 5 points de vie temporaires par attaque réussie (10 sur un coup critique). Ces points de vie temporaires persistent pendant 1 heure.

Dans certains cas, cette attaque autorise un jet de Vigueur dont le DD est égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact est calculé dans la description de la créature). Si aucun jet de sauvegarde n'est mentionné, c'est que l'attaque n'en autorise pas.

**Air (sous-type).** Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de l'Air. Les créatures de l'Air disposent toujours d'une vitesse de déplacement en vol, généralement affublée d'une manœuvrabilité parfaite (voir la rubrique consacrée aux modes de déplacement, page 311).

**Ajustement de niveau.** Certains monstres peuvent constituer des personnages joueurs viables et particulièrement intéressants. Leur profil propose alors un ajustement de niveau. Il s'agit d'un nombre que l'on ajoute aux dés de vie totaux de la créature pour calculer son niveau global équivalent. En effet, une créature dotée de plusieurs pouvoirs spéciaux est plus puissante qu'un personnage joueur ayant autant de niveaux qu'elle n'a de dés de vie. Par exemple, un elfe drow bénéficie d'une résistance à la magie, de bonus aux valeurs de caractéristique et de pouvoirs magiques. Son ajustement de niveau de +2 indique qu'un magicien drow de niveau 1 est l'équivalent d'un personnage de niveau 3.

La ligne de certaines créatures s'accompagne de la mention « (compagnon d'armes) ». Cela signifie que ces créatures peuvent poser des problèmes en qualité de PJ, mais qu'elles font de bons compagnons d'armes pour les personnages qui possèdent le don Prestige. D'autres ne sont pas censées devenir des PJ ou des compagnons d'armes, mais font de bons compagnons pour les personnages dotés du don Familier supérieur. Dans ce cas, la ligne est présentée ainsi : « — (Familier supérieur) ».

L'ajustement de niveau n'est pas synonyme d'ajustement au facteur de puissance en raison des particularités auxquelles il est associé. Le FP reflète les difficultés qu'un adversaire pose au combat sur un nombre de rencontres limité. De son côté, l'ajustement de niveau offre une idée de la puissance d'une créature en qualité de PJ ou de compagnon d'armes. Par exemple, le FP d'un drow reçoit un ajustement de +1 en raison de ses pouvoirs spéciaux, ce qui signifie qu'il est plus puissant que ne le laissent entendre ses dés de vie. Toutefois, son ajustement de niveau s'élève à +2 car il vise à équilibrer ses pouvoirs sur le long terme.

**Alignement.** Cette ligne donne l'alignement que la créature a le plus de chances d'avoir. Cet alignement s'accompagne d'un qualificatif indiquant son degré de représentation au sein de l'espèce.

Toujours. La créature a l'alignement mentionné dès la naissance. Sans doute possède-t-elle une prédisposition naturelle pour ce type de comportement, à moins qu'elle ne soit originaire d'un plan qui lui a imposé son éthique. Certains individus peuvent échapper à la norme, mais ce sont des cas uniques, ou du moins extrêmement rares.

Généralement. La plupart des créatures de cette race (plus de 50 %) ont l'alignement indiqué. Cela peut être dû à une forte influence culturelle ou à un reste provenant des origines des créatures. Par exemple, la plupart des elfes ont hérité leur alignement chaotique bon de leur créateur, le dieu Corellon Larethian.

Souvent. La créature est portée vers l'alignement indiqué, soit naturellement, soit suite à l'éducation reçue, mais cette tendance n'est pas trop forte. Une grande partie des représentants de la race (40-50 %) ont l'alignement indiqué, mais les exceptions sont nombreuses.

**Altéré (sous-type).** Une créature acquiert ce sous-type quand un changement frappe sa forme d'origine. Certaines créatures (dotées d'un archétype hétéro) naissent avec ce sous-type et d'autres le contractent quand elles prennent un archétype acquis. Ce sous-type va toujours de pair avec le type d'origine de la créature. Par exemple, le familier corbeau d'un magicien est une créature magique (animal altéré). La créature a généralement les traits de son type actuel, mais les attributs de l'ancien. Dans l'exemple énoncé ci-dessus, notre corbeau a donc les attributs d'un animal et les traits d'une créature magique.

CHAPITRE 7 : GLOSSAIRE



**Ange (sous-type).** Les anges constituent une race de célestes (des Extérieurs d'alignement bon) originaires des plans extérieurs du Rien. Au sein de la cosmologie de D&D, ces plans sont les suivants : Sept Paradis Ascendants de Céleste, Paradis Jumeaux de Bytopie, Clairières Olympiennes d'Arborée, Champs Bénis de l'Élysée, et Étendues Sauvages des Terres des Bêtes.

**Traits.** Les anges ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'acide, le froid et la pétrification.
- Résistance à l'électricité (10) et au feu (10).
- Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Aura de protection (Sur). Toute créature située à 6 mètres ou moins d'un ange bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* = globe d'invulnérabilité partielle, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'ange). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil des anges.)
- Don des langues (Sur). Les anges peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'ange). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

**Animal (type).** Les animaux sont des créatures vivantes non humanoïdes qui appartiennent généralement à la famille des vertébrés. Habituellement, ils n'ont pas de facultés magiques, sont incapables de parler et n'ont pas de réelle culture.

- **Attributs.** Les animaux ont les attributs suivants (sauf indication contraire dans le profil) :
- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Réflexes et de Vigueur favorables (certains animaux présentent des jets de sauvegarde favorables différents).
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les animaux ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Valeur d'Intelligence de 1 ou 2 (une créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 3 ou plus ne peut pas être un animal).
- Vision nocturne.
- Alignement : toujours neutre.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement. Les herbivores pacifiques utilisent leurs armes naturelles en guise d'attaques secondaires. Ces dernières sont donc victimes d'un malus de -5 aux jets d'attaque et ne bénéficient que de la moitié du bonus de Force aux jets de dégâts.
- Non formés au port des armures, sauf s'ils sont dressés au combat.
- Les animaux mangent, dorment et respirent.

**Aquatique (sous-type).** Les créatures dotées de ce sous-type disposent toujours d'une vitesse de déplacement à la nage et peuvent évoluer dans l'eau sans effectuer le moindre test de Natation. Une créature aquatique respire sous l'eau. Elle ne respire pas à l'air libre, sauf si elle possède la particularité amphibie.

**Archon (sous-type).** Les archons constituent une race de célestes (des Extérieurs d'alignement bon) originaires des Sept Paradis Ascendants de Céleste.

**Traits.** Les archons ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Aura de menace (Sur). Une aura extrêmement intimidante entoure tout archon combattant ou courroucé. Les créatures hostiles se trouvant à 6 mètres ou moins de distance doivent réussir un jet de Volonté pour résister à son effet (le DD de sauvegarde varie en fonction du type d'archon, est lié au Charisme et inclut un bonus racial

de +2). En cas d'échec, la créature subit un malus de moral de -2 à l'attaque, à la CA et aux jets de sauvegarde pendant 24 heures, ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à frapper l'archon qui génère l'aura. Une créature résistant à ce pouvoir ou parvenant à toucher l'archon ne peut plus être affectée par l'aura de menace dudit archon pendant 24 heures.

- Immunité contre l'électricité et la pétrification.
- Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Cercle magique contre le Mal (Sur). Tous les archons sont protégés par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil des archons.)
- Téléportation (Sur). Les archons peuvent utiliser un effet semblable à *téléportation suprême*, à volonté (niveau de lanceur de sorts égal à 14), si ce n'est qu'ils ne peuvent transporter que 25 kg en plus d'eux-mêmes.
- Don des langues (Sur). Les archons peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

**Armes manufacturées.** Certains monstres se servent d'armes manufacturées. De fait, les créatures qui manient arcs, épées, lances et autres armes se conforment aux mêmes règles que les personnages (ce qui inclut les attaques supplémentaires découlant d'un bonus de base à l'attaque élevé et les malus de combat à deux armes). Cette catégorie renferme également les « armes ramassées », comme les rochers et les troncs, et de manière générale, toutes les armes qui ne sont pas naturelles.

Certaines créatures combinent attaques naturelles et armes manufacturées lorsqu'elles portent une attaque à outrance. Sauf indication contraire, l'arme manufacturée constitue alors l'attaque principale (car son utilisation monopolise la plus partie de l'attention du monstre qui la manie). Ainsi, les armes naturelles deviennent des attaques naturelles secondaires. Ces dernières n'interfèrent pas avec l'utilisation de l'arme principale, comme dans le cas de la main non directrice, mais elles s'accompagnent du malus habituel de -5 (ou de -2 si la créature possède le don *Attaques multiples*), même si l'arme naturelle utilisée est l'arme principale de la créature en temps normal.

**Armes naturelles.** Les armes naturelles font partie intégrante de la créature qui les possède. Un monstre qui porte une attaque au corps à corps à l'aide d'une arme naturelle est considéré comme armé et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Sa zone de contrôle s'étend sur toutes les cases situées à portée d'allonge.

Quand elle utilise ce type d'armes, une créature ne bénéficie pas d'attaques supplémentaires en raison d'un bonus de base à l'attaque élevé. Le nombre d'attaques qu'elle est capable de porter à l'aide d'armes naturelles dépend simplement du type d'attaque. En général, une créature porte une attaque de morsure, une par griffes ou tentacule, une de cornes, une de dard ou un coup (même si les créatures de taille G dotées de bras ou de membres peuvent porter un coup avec chacun). Reportez-vous à la description de chaque monstre.

Sauf indication contraire, une arme naturelle offre un critique possible sur un résultat naturel de 20 au jet d'attaque.

Quand une créature possède plusieurs armes naturelles, l'une d'elles est l'arme principale (mais il s'agit parfois d'une paire ou d'un ensemble). Les autres sont des armes secondaires.

L'arme principale de la créature apparaît à la ligne consacrée à l'attaque. Elle apparaît également en premier à la ligne réservée à l'attaque à outrance. L'arme naturelle principale d'une créature est son attaque naturelle la plus efficace. Elle découle généralement de sa physiologie, de son entraînement ou de quelque talent inné. L'attaque portée à l'aide de celle-ci exploite le bonus à l'attaque maximal de la créature. Les attaques portées à l'aide d'armes naturelles secondaires sont moins efficaces et subissent un malus de -5 aux jets d'attaque, quel que soit leur nombre (ce malus tombe à -2 si le monstre possède le don *Attaques multiples*). Ce malus est applicable même si la créature ne porte qu'une attaque à l'aide de l'arme secondaire (que ce soit au titre d'une action d'attaque ou d'une attaque d'opportunité).

Les armes naturelles s'accompagnent d'un type, comme toutes les armes. Voici les plus courants :

- **Morsure.** La créature attaque à l'aide de sa bouche, infligeant des dégâts perforants, tranchants et contondants.
- **Griffes ou serres.** La créature lacère sa victime à l'aide d'un appendice affûté, infligeant des dégâts perforants et tranchants.
- **Cornes.** La créature empale ses adversaires à l'aide d'andouillers, de cornes ou de quelque autre appendice, infligeant des dégâts perforants.
- **Coup.** La créature frappe ses adversaires à l'aide d'un membre, infligeant des dégâts contondants.
- **Dard.** La créature pique à l'aide d'un dard, infligeant des dégâts perforants. Ce type d'attaque inflige généralement des dégâts dus au venin en plus.
- **Tentacule.** La créature bat violemment son adversaire à l'aide d'un puissant tentacule, infligeant des dégâts contondants et parfois perforants.

**Attaque sonique (Sur).** Sauf indication contraire, les attaques soniques appliquent la règle des sorts à étendue (voir Choisir sa cible, page 175 du *Manuel des Jisseurs*), l'effet partant automatiquement de la créature. Lorsque l'attaque sonique est lancée, se boucher les oreilles ne sert plus à rien. Si l'adversaire se bouche les oreilles avant que l'attaque sonique n'ait lieu, il n'a pas à effectuer de jet de sauvegarde contre les attaques soniques à effet mental, mais il doit le faire contre celles qui infligent des dégâts. Se boucher les oreilles nécessite de la cire ou une autre matière similaire, et demande une action complexe.

**Baatezu (sous-type).** De nombreux diables appartiennent à la race des baatezus (Extérieurs d'alignement mauvais).

**Traits.** Les baatezus ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Immunité contre le feu et le poison.
- Résistance à l'acide (10) et au froid (10).
- Vision dans les ténèbres (Sur). Les baatezus voient dans toutes les formes d'obscurité, même celles créées par le sort *ténèbres profondes*.
- **Convocation (Mag).** Les baatezus peuvent se convoquer mutuellement (les chances de succès et le type de baatezu convoqué sont indiqués dans leur description).
- Télépathie.

**Bien (sous-type).** Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement bon. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont bonnes (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient bonnes, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Bien vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement bon (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

**Bond (Ext).** Lorsque la créature charge un adversaire, elle peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière si elle possède également ce pouvoir.

**Caractéristiques inexistantes.** Il arrive que des créatures n'aient pas certaines caractéristiques. Cela ne signifie pas qu'elles ont une valeur de 0, mais bel et bien que cette caractéristique n'existe pas pour elles. Une caractéristique inexistante s'accompagne d'un modificateur de +0.

- **Force.** Toute créature capable de manipuler les solides manuellement a au moins 1 en Force.

Les créatures qui ne possèdent pas cette caractéristique ne peuvent pas appliquer la moindre force, soit parce qu'elles n'ont pas de corps physique (ce qui est le cas des spectres), soit parce qu'elles sont incapables de bouger (criards). Elles ratent automatiquement tous leurs tests de Force. Si elles peuvent combattre, elles appliquent leur modificateur de Dextérité au bonus de base à l'attaque (à la place de celui de Force).

- **Dextérité.** Toute créature capable de se déplacer a au moins 1 en Dextérité. Les créatures n'ayant pas de valeur de Dextérité sont incapables de se déplacer (c'est le cas des criards). Si elles ont la possibilité d'agir, par exemple en lançant des sorts, elles appliquent leur modificateur

d'Intelligence aux tests d'initiative (à la place de celui de Dextérité). Elles ratent automatiquement tous leurs jets de Réflexes et leurs tests de Dextérité.

**Constitution.** Toute créature vivante a au moins 1 en Constitution.

Les créatures sans Constitution n'ont pas de corps physique (les spectres, par exemple) ou pas de métabolisme (comme les golems). Elles sont automatiquement immunisées contre toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur, sauf si celles-ci affectent les objets. Par exemple, les zombies sont immunisés contre tous les types de poison, mais le sort *désintégration* les affecte normalement. Les créatures dénuées de Constitution sont également immunisées contre l'absorption d'énergie et l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique. Elles ratent automatiquement leurs tests de Constitution. Elles sont inépuisables et peuvent donc courir indéfiniment sans jamais se fatiguer (à moins que leurs descriptions précises qu'elles sont incapables de courir).

- **Intelligence.** Toute créature capable de penser, d'apprendre ou de se souvenir a au moins 1 en Intelligence.

Les créatures dénuées d'Intelligence sont de simples automates, qui fonctionnent en accord avec leurs instincts ou les instructions reçues. Elles sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fanasmes, mirages ■ effets de moral) et ratent automatiquement leurs tests d'Intelligence.

Elles ne gagnent ni dons ni compétences, mais peuvent disposer de dons supplémentaires ou de bonus de compétence raciaux.

- **Sagesse.** Toute créature ayant la moindre perception de ce qui l'entoure a au moins 1 en Sagesse.

Seuls les objets sont dénués de Sagesse. Ce qui n'a pas de Sagesse n'a pas non plus de Charisme, et vice versa.

- **Charisme.** Toute créature capable de faire la différence entre elle-même et le reste du monde a au moins 1 en Charisme.

Tout comme pour la Sagesse, seuls les objets sont dénués de Charisme. Ce qui n'a pas de Charisme n'a pas non plus de Sagesse, et vice versa.

**Change-forme (Sur).** Une créature pourvue de cette particularité a le pouvoir de prendre l'apparence d'une créature ou d'un type de créature précis (généralement humanoïde), mais elle conserve l'ensemble de ses attributs physiques. Sa nouvelle apparence ne peut s'éloigner de plus d'une catégorie de taille (en plus ou en moins) de sa forme d'origine. Le changement de forme engendre les modifications suivantes :

La créature conserve le type et le sous-type de sa forme d'origine, mais elle acquiert la taille de la nouvelle.

- Elle perd les armes naturelles, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de sa forme d'origine.
- Elle gagne les armes naturelles, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme.
- Elle conserve les attaques spéciales et particularités de sa forme d'origine (à l'exception des souffles et regards).
- Elle conserve les valeurs de caractéristique de sa forme d'origine.
- Elle conserve ses points de vie et jets de sauvegarde.
- Elle conserve les facultés de lancer des sorts de sa forme d'origine. Toutefois, elle doit être capable de parler intelligiblement pour jeter des sorts à composantes verbales et doit posséder des mains humanoïdes pour lancer des sorts à composantes gestuelles.
- Enfin, le sujet ressemble effectivement à une créature de la nouvelle forme, ce qui lui confère un bonus de +10 aux tests de Déguisement quand il utilise ce pouvoir pour se déguiser.

**Chaos (sous-type).** Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement chaotique. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont chaotiques (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient chaotiques, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Chaos vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement chaotique (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).



**Charge en puissance (Ext).** Lorsqu'une créature dotée de ce pouvoir charge, elle inflige des dégâts supplémentaires. La quantité de dégâts figure dans la description de la créature.

**Classe de prédilection.** À l'instar des personnages joueurs, un monstre qui prend des niveaux de classe possède une classe de prédilection. Notez que les dés de vie raciaux d'un monstre comptent également comme une classe de prédilection. S'il se multiclass, sa classe de prédilection et ses dés de vie raciaux ne provoquent donc pas de malus en points d'expérience.

**Compétences de classe.** Quand une créature dispose d'au moins un degré de maîtrise ou d'un bonus racial dans une compétence, on considère qu'il s'agit d'une compétence de classe pour tous les représentants de son espèce. Certains monstres, comme les dragons véritables, disposent d'une liste précise de compétences de classe. Pour ce qui est des autres, il faut se reporter à leur profil.

Pour les créatures dotées d'une vitesse de déplacement à la nage, Natation est toujours une compétence de classe. Il en va de même à l'égard d'Escalade pour ce qui est des créatures dotées d'une vitesse de déplacement d'escalade. Les compétences apparaissant dans le profil en raison d'une synergie avec une autre compétence ne sont pas concernées. Par exemple, les compétences de classe de la marilith sont : Art de la magie, Bluff, Concentration, Déplacement silencieux, Détection, Diplomatie, Discrétion, Fouille, Intimidation, Perception auditive, Psychologie et Utilisation d'objets magiques. Bien que **Déguisement** et **Survie** apparaissent dans son profil, leur présence est due à la synergie conférée par **Bluff** et **Fouille**. Il ne s'agit donc pas de compétences de classe.

**Constriction (Ext).** La créature dotée de ce pouvoir écrase son adversaire, lui infligeant des dégâts contondants chaque fois qu'elle réussit un test de lutte. Les dégâts exacts sont indiqués dans la description de la créature. Si cette dernière possède également le pouvoir étreinte (voir page 309), les dégâts infligés par la constriction s'ajoutent à ceux occasionnés par l'arme naturelle utilisée pour agripper la victime.

**Convocation (Mag).** Une créature dotée d'un tel pouvoir est à même de convoquer des créatures de son espèce, comme si elle lançait *convocation de monstres*, mais ses chances de succès sont généralement limitées (le pourcentage est précisé dans sa description). Lancez 1d100 ; en cas d'échec, aucune créature ne répond à l'appel. Les créatures convoquées repartent automatiquement d'où elles sont venues 1 heure après avoir été appelées. Notez qu'une créature convoquée ne peut pas user de ce pouvoir dans l'heure qui suit son appel.

La plupart des monstres dotés de ce pouvoir ne l'emploient pas à la légère, tout simplement parce qu'ils contractent une dette auprès de celui qu'ils appellent. En général, il y ont recours quand il leur faut sauver leur vie.

Un niveau de sort accompagne chaque pouvoir de convocation pour ce qui est des tests de Concentration et des tentatives de dissipation de la créature appelée. Comme le précise la page 37 du *Guide du Maître*, aucun point d'expérience n'est accordé pour les créatures convoquées.

**Créature artificielle (type).** Les créatures artificielles sont des objets animés ou des monstres créés de toutes pièces.

**Attributs.** Les créatures artificielles ont les attributs suivants :

- Dés de vie, d10.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 des dés de vie (comme un prêtre).
- Pas de jets de sauvegarde favorables.
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la créature artificielle possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

**Traits.** Les créatures artificielles ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Pas de valeur de Constitution.
- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.

- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets de nécromancie.
- Ne peuvent soigner les dégâts, mais peuvent être réparées par un certain type d'effet (voir la description de chaque créature) ou par le biais du don Création de créature artificielle (voir la page 304). Une créature artificielle dotée de guérison accélérée bénéficie normalement de cette particularité.
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie.
- Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).
- Immunité contre la mort par dégâts excessifs (voir la page 145 du *Manuel des Joueurs*). Destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.
- N'ayant jamais connu la vie, une créature artificielle ne peut pas être appelée à la vie ou ressuscitée.
- Comme son corps est une masse de matière inerte, il est difficile de détruire une créature artificielle. Elle bénéficie de points de vie supplémentaires selon sa taille, comme le montre la table ci-dessous.

Taille de la créature artificielle	Points de vie supplémentaires
Infime	—
Minuscule	—
Très petite	—
Petite	10
Moyenne	20
Grande	30
Très grande	40
Gigantesque	60
Colossale	80

- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand elles sont de forme vaguement humanoïde, auquel cas elles sont également formées au maniement de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Non formée au port des armures.
- Les aberrations ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

**Créature magique (type).** Les créatures magiques sont semblables aux animaux, mais elles peuvent avoir une valeur d'Intelligence supérieure à 2. Elles possèdent habituellement des pouvoirs extraordinaires ou surnaturels. Parfois, leur apparence ou leurs coutumes sont des plus étranges.

**Attributs.** Les créatures magiques ont les attributs suivants :

- Dés de vie, d10.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes et de Vigueur favorables.
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les créatures magiques ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formées au port des armures.
- Les créatures magiques mangent, dorment et respirent.

**Dés de vie raciaux.** Il s'agit des dés de vie qu'un monstre gagne en vertu de son type. Cela ne concerne donc pas les dés de vie qui découlent de l'acquisition de niveaux de classe. Par exemple, l'ensorceleur illithid décrit dans ce manuel est une créature à 17 DV en raison de ses neuf niveaux d'ensorceleur. Toutefois, il possède 8 DV raciaux (comme un flagelleur mental dénué de niveaux de classe).

**Dragon (type).** Les dragons sont des créatures reptiliennes, le plus souvent ailées, qui possèdent de nombreux pouvoirs magiques ou inhabituels.

**Attributs.** Les dragons ont les attributs suivants :

- Dés de vie, d12.

- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à (6 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les dragons ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre les effets magiques de sommeil et de paralysie.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand ils sont de forme vaguement humanoïde (ou capable d'adopter une telle forme), auquel cas ils sont également formés au maniement des armes courantes et de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Non formés au port des armures.
- Les aberrations mangent, dorment et respirent.

**Eau (sous-type).** Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de l'Eau. Les créatures de l'Eau disposent toujours d'une vitesse de déplacement à la nage et peuvent évoluer dans l'eau sans effectuer le moindre test de Natation. De telles créatures respirent sous l'eau. Généralement, elles respirent aussi à l'air libre.

**Éladrin (sous-type).** Les éladrins constituent une race de célestes (des Extérieurs d'alignement bon) originaires des Clairières Olympiennes d'Arborée. Traits. Les éladrins ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'électricité et la pétrification.
- Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Résistance au feu (10) et au froid (10).
- Don des langues (Sur). Les éladrins peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

**Élémentaire (type).** Les élémentaires sont constitués de l'un des quatre éléments : l'Air, l'Eau, le Feu ou la Terre.

Attributs. Les élémentaires ont les attributs suivants :

- Dés de vie, d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de sauvegarde favorables selon l'élément : Vigueur (Eau et Terre) ou Réflexes (Air et Feu).
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les élémentaires ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie et l'étourdissement.
- Immunité contre les coups critiques et la prise en tenaille.
- Contrairement à la plupart des autres créatures, les élémentaires ne sont pas affublés d'une nature duale : leur âme et leur corps ne font qu'un. Quand un élémentaire est tué, nulle âme n'est libérée. Les sorts rappelant l'âme, comme *rappel à la vie*, *réincarnation* et *résurrection*, sont donc sans effet. Pour rappeler un élémentaire à la vie, il faut user de *souhait*, *souhait limité*, *miracle* ou *résurrection suprême*.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand ils sont de forme vaguement humanoïde, auquel cas ils sont également formés au maniement des armes courantes et de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (léger, intermédiaire ou lourd) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les élémentaires dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les élémentaires ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

**Engloutissement (Ext).** Si la créature dotée de cette attaque spéciale commence son tour avec un adversaire dans la gueule (voir *étreinte*, ci-

dessous), elle peut tenter un nouveau test de lutte (comme si elle faisait une tentative d'immobilisation). En cas de succès, elle engloutit sa proie, qui, subit les dégâts de morsure. Sauf indication contraire, la catégorie de taille de l'adversaire doit être strictement inférieure à la sienne.

Les conséquences de l'engloutissement varient d'une créature à l'autre : elles sont détaillées dans la description de chacune. Les adversaires avalés sont considérés agrippés, mais pas la créature. Un personnage avalé peut se frayer un passage hors de la cavité stomacale à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante (les dégâts à infliger sont indiqués dans la description de la créature). L'estomac a une CA de 10 + 1/2 bonus d'armure naturelle, sans ajustement de taille ou de Dextérité. Si la victime remporte un test de lutte, elle remonte dans la bouche, où elle peut être mordue et éventuellement avalée de nouveau.

**Environnement.** Cette ligne du profil dévoile le type de climat et de milieu naturel où évolue généralement la créature. Notez que l'environnement en question peut parfaitement apparaître (en totalité ou en partie) dans certains donjons, en raison de quelque effet magique ou interférence surnaturelle. Le Chapitre 5 du *Guide du Maître* en dit plus long sur les différents types de climats et de milieux naturels.

**Étreinte (Ext).** Si la créature réussit à toucher son adversaire à l'aide d'une arme naturelle de corps à corps (généralement sa morsure ou un coup de griffes), elle inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (voir *Lutte*, page 157 du *Manuel des Joueurs*). Aucune attaque de contact n'est nécessaire.

Sauf indication contraire, ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires dont la taille est strictement inférieure à celle de la créature. Toute créature qui engage une lutte à deux options : mener la lutte normalement, ou se contenter d'un membre pour saisir son adversaire. Si elle choisit la seconde, elle subit un malus de -20 aux tests de lutte, mais n'est pas considérée agrippée (autrement dit, elle ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA, contrôle toujours la zone qui l'entoure et peut utiliser ses attaques restantes contre d'autres adversaires).

Une fois que la créature a assuré sa prise, elle n'inflige pas de dégâts supplémentaires, sauf si elle possède également le pouvoir de constriction (voir ci-dessus). Par la suite, un test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement les dégâts correspondant au membre qui immobilise l'adversaire plus les dégâts correspondant à la constriction, si la créature possède aussi ce pouvoir (ils sont détaillés dans la description de la créature).

Quand la créature saisit son adversaire suite à une attaque de type *étreinte*, elle l'attire dans l'espace qu'elle occupe, ce qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle le tient d'un seul membre, elle peut même se déplacer, pour peu qu'elle soit assez forte pour le porter ou le trainer.

**Extérieur (type).** Les Extérieurs sont partiellement composés de l'essence d'un autre plan que le plan Matériel. Certaines créatures acquièrent ce type en atteignant un état d'existence spirituelle supérieur (ou inférieur).

Attributs. Les Extérieurs ont les attributs suivants :

- Dés de vie, d8.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à (8 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les Extérieurs ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur ■ mètres.
- Contrairement à la plupart des autres créatures, les Extérieurs ne sont pas affublés d'une nature duale : leur âme et leur corps ne font qu'un. Quand un Extérieur est tué, nulle âme n'est libérée. Les sorts rappelant l'âme, comme *rappel à la vie*, *réincarnation* et *résurrection*, sont donc sans effet. Pour rappeler un Extérieur à la vie, il faut user de *souhait*, *souhait limité*, *miracle* ou *résurrection suprême*. Toutefois, s'il est doté du sous-type *naïf* (voir la page 312), il peut être rappelé à la vie, réincarné ou ressuscité comme n'importe quelle autre créature vivante.
- Formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et de toutes les armes apparaissant dans leur profil.



- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les Extérieurs dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les élémentaires respirent, mais ils n'ont pas besoin de manger et de dormir (bien qu'ils le puissent). Les Extérieurs, natus respirent, mangent et dorment.

**Extraplanaire (sous-type).** Ce sous-type est appliqué aux créatures qui ne se trouvent pas dans leur plan d'origine. Elles l'acquièrent et le perdent donc au fil de leurs pérégrinations interplanaires. Cet ouvrage partant du principe que vos rencontres se déroulent dans le plan Matériel, nombre de créatures en sont dotées (mais il faut le leur renier dans leur plan d'origine). Du reste, le plan d'origine de tous les monstres est précisé dans leur profil, sachant que chaque plan est tiré de la cosmologie de la Grande Roue (voir le Chapitre 5 du Guide du Maître). Si votre campagne exploite une cosmologie différente, assignez un plan d'origine différent à chacun de vos monstres extraplanaires.

Les créatures qui ne sont pas affublées de ce sous-type sont originaires du plan Matériel. Elles acquièrent donc le sous-type extraplanaire quand elles le quittent. Par contre, aucune créature n'est pourvue de ce type quand elle se trouve dans un plan transitoire. Au sein de la cosmologie de D&D, cela concerne le plan Astral, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre.

**Facultés psioniques (Mag).** Ces pouvoirs magiques sont générés par la force mentale de la créature. Ils sont toujours utilisables à volonté.

**Fée (type).** Les fées sont des créatures dotées de pouvoirs surnaturels et liées à la nature, à un lieu ou à un type d'énergie. La plupart sont de forme humaine.

- Attributs.** Les fées ont les attributs suivants :
- Dés de vie. d6.
  - Bonus de base à l'attaque égal à 1/2 des dés de vie (comme un magicien).
  - Jets de Réflexes et de Volonté favorables.
  - Points de compétence égaux à (6 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les fées ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Formées au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil.
- Formées au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les fées dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formées au port de l'armure. Elles sont formées au maniement des boucliers si elles sont également formées au port d'un type d'armure.
- Les fées mangent, dorment et respirent.

**Feu (sous-type).** Une créature dotée de ce sous-type est immunisée contre le feu. Par contre, elle est vulnérable au froid, ce qui signifie qu'elle subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de froid, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

**Froid (sous-type).** Une créature dotée de ce sous-type est immunisée contre le froid. Par contre, elle est vulnérable au feu, ce qui signifie qu'elle subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

**Géant (type).** Les géants sont des créatures humanoïdes dotées d'une grande force physique, et souvent de taille G ou moins.

- Attributs.** Les géants ont les attributs suivants :
- Dés de vie. d8.
  - Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 des dés de vie (comme un prêtre).
  - Jets de Vigueur favorables.
  - Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.
- Traits.** Les géants ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et de leurs éventuelles armes naturelles.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les géants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les géants mangent, dorment et respirent.

**Gobelinoïde (sous-type).** Les gobelinoïdes sont des humanoïdes à la nature furtive qui vivent de la chasse et du pillage. Ils parlent tous le goblin.

**Guardinal (sous-type).** Les guardinals constituent une race de célestes (des Extérieurs d'alignement bon) originaires des Champs Bénis de l'Élysée.

**Traits.** Les guardinals ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'électricité et la pétrification.
- Résistance au froid (10) et au son (10).
- Imposition des mains (Sur). Comme l'aptitude de classe de paladin, si ce n'est que le guardinal peut soigner un nombre de points de vie quotidien égal à son total de points de vie.
- Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Communication avec les animaux (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme communication avec les animaux (niveau 8 de lanceur de sorts), mais on l'active au prix d'une action libre et le guardinal n'a pas besoin de parler.

**Guérison accélérée (Ext).** La créature récupère les points de vie perdus à un rythme extrêmement rapide, le plus souvent à raison de plusieurs pv par round (par exemple, le vampire bénéficie d'une guérison accélérée de 5). Cette distinction exceptée, la guérison accélérée fonctionne exactement comme la guérison naturelle (voir le Manuel des Joueurs, page 146). Elle ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

**Humanoïde (type).** Les humanoïdes ont généralement deux bras, deux jambes et une tête (ou au moins un torse, des bras et une tête). Ils n'ont que peu de pouvoirs surnaturels ou extraordinaires (voire pas du tout), mais sont doués de langage et évoluent au sein de sociétés développées. Ils sont le plus souvent de taille P ou M. Tous possèdent également un sous-type, comme elfe, gobelinoïde ou reptilien.

Les humanoïdes ayant 1 dé de vie échangent leurs attributs d'humanoïde contre leurs aptitudes de classe de PJ ou de PNJ. Ils sont présentés comme des hommes d'armes de niveau 1, ce qui signifie qu'ils ont des facultés de combat moyennes et des jets de sauvegarde faibles.

Les humanoïdes ayant plus de 1 dé de vie (gnolls et gobelours, par exemple) sont les seuls qui exploitent les attributs de ce type.

**Attributs.** Les humanoïdes ont les attributs suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dés de vie. d8 ou par une classe de personnage.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Réflexes favorables (généralement variable).
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie ; ou par une classe de personnage.

**Traits.** Les humanoïdes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Formés au maniement des armes courantes, ou par une classe de personnage.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers, ou par une classe de personnage. Les humanoïdes dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les humanoïdes mangent, dorment et respirent.

**Humanoïde monstrueux (type).** Ces humanoïdes ont des traits ou des membres monstrueux. Le plus souvent, ils sont dotés de pouvoirs magiques.

**Attributs.** Les humanoïdes monstrueux ont les attributs suivants :

- Dés de vie, d8.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes et de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dés de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

**Traits.** Les humanoïdes monstrueux ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formés au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les humanoïdes monstrueux dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les humanoïdes monstrueux mangent, dorment et respirent.

**Immunité contre les sorts (Ext).** Une créature dotée de ce pouvoir ignore les effets des sorts et pouvoirs magiques qui la prennent directement pour cible. Cela fonctionne sur le même principe que la résistance à la magie, si ce n'est qu'on ne peut en venir à bout. Parfois, cette immunité ne s'applique que face à certains types ou niveaux de sorts. Les sorts n'autorisant pas de test de résistance à la magie ne sont pas affectés par ce pouvoir.

**Intangible (sous-type).** Les créatures intangibles n'ont pas de corps physique. Elles ne peuvent être touchées que par les autres entités intangibles, les armes magiques et les créatures qui frappent comme si elles maniaient des armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elles sont immunisées contre toutes les attaques non magiques. Même quand elles sont touchées par un sort ou une arme magique, elles ont 50 % de chances de ne pas être affectées par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale, relève de l'énergie négative ou de l'énergie positive, ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour *projectile magique*). Bien qu'il ne s'agisse pas d'une attaque magique, l'eau bénite affecte les morts-vivants intangibles (là encore, avec 50 % de chances de fonctionner).

Les créatures intangibles n'ont pas d'armure naturelle, mais disposent d'un bonus de parade égal à leur bonus de Charisme (+1 minimum, même si leur valeur de Charisme est trop faible pour qu'elles puissent prétendre au moindre bonus).

Les créatures intangibles peuvent, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais elles doivent rester adjacentes à la surface extérieure de ces derniers. Cela signifie qu'elles sont incapables de traverser des objets dont l'espace est plus grand que le leur. Elles ressentent la présence des créatures et objets situés dans une case adjacente, mais leurs ennemis bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances de rater) quand elles se trouvent dans un objet. Pour voir plus loin et porter une attaque normale, il leur faut en sortir. De son côté, la créature intangible ainsi dissimulée bénéficie d'un abri total. Il ne s'agit plus que d'un abri quand elle s'en prend à un adversaire situé hors de l'objet. Cela signifie que son ennemi peut également la frapper s'il a préparé son action. Notez que les créatures intangibles sont incapables de traverser un effet de force.

Leurs attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de leurs cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force (comme *armure de mage*). Elles se déplacent et agissent aussi aisément dans l'eau qu'à l'air libre. Elles ne tombent pas et ne peuvent donc pas subir de dégâts de chute. Elles sont incapables de se livrer à des attaques de croc-en-jambe ou de lutte (et sont immunisées contre celles-ci). En fait, elles sont incapables de se livrer à une action physique consistant à déplacer ou à manipuler un adversaire ou son équipement (et ne peuvent être sujettes à de telles actions). Elles ne ressentent rien et ne déclenchent donc pas les pièges actionnés par le poids.

Elles se déplacent dans un silence total et ne peuvent pas être entendues à l'aide de tests de Perception auditive, sauf si elles font volontairement du

bruit. Enfin, elles n'ont pas de valeur de Force ; c'est donc leur modificateur de Dextérité qui s'applique à leurs attaques au corps à corps (de même qu'à leurs attaques à distance). Face à elles, les sens qui ne dépendent pas de la vue, comme l'odorat ou la vision aveugle, sont peu ou pas utiles. Enfin, elles sont pourvues d'un sens de l'orientation inné et se déplacent à leur vitesse maximale, même quand elles ne voient rien.

**Loi (sous-type).** Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement loyal. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont loyales (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient loyales, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Loi vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement loyal (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

**Mal (sous-type).** Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement mauvais. (Ces Extérieurs sont également appelés *fielons*.) De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont mauvaises (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient mauvaises, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Mal vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement mauvais (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

**Métamorphe (sous-type).** Les métamorphes ont le pouvoir surnaturel d'adopter une ou plusieurs formes. Nombre d'effets magiques permettent d'en faire autant et toutes les créatures capables de ces transformations ne relèvent pas de ce sous-type.

Tous les métamorphes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et de toutes les armes figurant dans leur profil.
- Formés au port de l'armure apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les métamorphes dont le profil n'en indique pas ne sont formés au port d'aucune armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.

**Modes de déplacement.** Certaines créatures possèdent des modes de déplacement autres que la marche ou la course. Sauf précision contraire, tous sont d'origine naturelle (et non magique).

**Creusement.** La créature peut creuser des galeries dans la terre, mais pas dans la roche (sauf si sa description mentionne le contraire). Il lui est impossible de « courir » ou de « charger » en creusant. Généralement, elle ne laisse derrière elle aucun tunnel utilisable par autrui (ce qu'elle déblaye elle laisse derrière elle ou elle se contente de traverser la terre). Pour de plus amples détails, reportez-vous à la description de chaque créature.

**Escalade.** Toute créature ayant ce mode de déplacement bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test de compétence chaque fois qu'elle tente de grimper à un mur (ou de gravir une pente) auquel est associé un DD supérieur à 0, mais elle a la possibilité de faire 10 (voir *Test sans jet de dé*, page 65 du *Manuel des Joueurs*) même sous la menace de l'ennemi ou si elle n'avait théoriquement pas le temps de le faire. Elle grimpe toujours à la vitesse indiquée. Si le monstre tente une escalade accélérée (voir le *Manuel des Joueurs*, page 78), il double sa vitesse d'escalade (ou peut utiliser sa vitesse de base au sol, au choix) et n'effectue qu'un seul test de compétence, qui s'accompagne d'un malus de -5. Il est impossible de « courir » en grimper. La créature conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant une escalade, et ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus particulier pour la toucher.

**Nage.** La créature peut se déplacer dans l'eau à la vitesse indiquée sans avoir besoin d'effectuer de test de Natation. Chaque fois qu'elle tente une action spéciale ou d'éviter un danger, elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation. Elle peut toujours choisir de faire 10, même si on la distrait ou si elle n'avait théoriquement pas le temps de le faire. Il est possible de « courir » en nageant, mais uniquement à condition de nager en ligne droite.



**Vol.** La créature peut voler à la vitesse indiquée si elle ne porte pas plus qu'une charge légère (voir *Poids transportable*, page 161 du *Manuel des Joueurs*). Notez qu'une armure intermédiaire ne constitue pas forcément une charge intermédiaire. La vitesse en vol s'accompagne d'une parenthèse indiquant le degré de manœuvrabilité du monstre, selon les critères suivants :

- Parfaite. La créature peut exécuter toutes les manœuvres aériennes qu'elle souhaite, ou presque. Elle se déplace dans les airs comme un humain en pleine possession de ses moyens le fait sur la terre ferme.
- Bonne. La créature est extrêmement agile dans les airs (comme une mouche ou un colibri, par exemple). Cela étant, elle ne change pas aussi aisément de direction que si elle disposait d'une manœuvrabilité parfaite.
- Moyenne. La créature vole comme un oiseau de petite taille.
- Médiocre. Elle vole comme un grand oiseau.
- Déplorable. Elle sait à peine voler.

Tout monstre capable de voler peut attaquer en piqué. Cette attaque fonctionne comme une charge, mais la créature doit parcourir un minimum de 9 mètres tout en plongeant d'au moins 3 mètres. Elle ne peut frapper qu'à l'aide de ses griffes ou de ses serres, mais inflige des dégâts doublés en cas de coup au but. Il est possible de « courir » en volant, à condition de voler en ligne droite.

Pour plus de précisions, voir *Déplacement tactique aérien*, page 20 du *Guide du Maître*.

**Mort-vivant (type).** Les morts-vivants sont des créatures qui étaient autrefois vivantes et qui, une fois mortes, ont été ranimées par les puissances surnaturelles ou divines.

**Attributs.** Les morts-vivants ont les attributs suivants :

- Dés de vie, d12.
- Bonus de base à l'attaque égal à 1/2 des dés de vie (comme un magicien).
- Jets de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à (4 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si le mort-vivant possède une valeur d'Intelligence. Cependant, beaucoup sont dénués d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

**Traits.** Les morts-vivants ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Pas de valeur de Constitution.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort.
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement. Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité ■ Constitution)
- Ne peuvent soigner seuls les dégâts s'ils n'ont pas de valeur d'Intelligence. Toutefois, l'énergie négative (comme un sort de blessure) permet de les soigner. La particularité guérison accélérée fonctionne normalement, qu'elle que soit l'Intelligence de la créature.
- Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).
- Utilisent le modificateur de Charisme dans le cadre des tests de Concentration.
- Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.
- Non affectés par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*. Cependant, *résurrection* et *résurrection suprême* les affectent normalement. Ces sorts font d'eux les créatures vivantes qu'ils étaient avant.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et des armes mentionnées dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les morts-vivants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les morts-vivants ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

**Natif (sous-type).** Ce sous-type n'est applicable qu'aux Extérieurs. Ceux qui en sont dotés ont des ancêtres mortels ou entretiennent un lien étroit avec le plan Matériel. De fait, ils peuvent étre rappelés à la vie, réincarnés ou ressuscités (comme n'importe quelle autre créature vivante). Les créatures issues de ce sous-type sont originaires du plan Matériel.

Contrairement aux véritables Extérieurs, les Extérieurs natifs ont besoin de manger et de dormir.

**Niveau global équivalent (NGE).** Ce nombre représente la puissance globale d'une créature comparée à celle d'un personnage tiré du *Manuel des Joueurs*. Ainsi, une créature dotée d'un NGE de 10 est à peu de choses près aussi puissante qu'un personnage de niveau 10. Le NGE d'une créature est égal à la somme de ses dés de vie (ce qui inclut ses niveaux de classe) et de son ajustement de niveau. Par exemple, un minotaure a 6 DV et un ajustement de niveau de +2. Il est donc l'équivalent d'un personnage de niveau 8.

**Nuée (sous-type).** Les nuées sont d'importantes concentrations de créatures de taille I, Min ou TP qui sont considérées comme une seule et unique créature en termes de jeu. Sauf indication contraire, une nuée présente toutes les spécificités de son type. Elle a un ensemble de dés de vie et de points de vie, un modificateur d'initiative, une vitesse de déplacement et une classe d'armure. Elle effectue des jets de sauvegarde comme une seule et même créature.

Une nuée occupe une case (si elle est constituée de créatures non volantes) ou un cube (si elle est constituée de créatures volantes) de 3 mètres d'arête, mais son allonge est de 0 mètre. Quand elle passe à l'attaque, la nuée entre dans l'espace occupé de son adversaire, provoquant ainsi une attaque d'opportunité de sa part. Elle occupe alors le même espace que celui-ci, quelle que soit la taille de ce dernier, car elle le recouvre littéralement. Elle peut traverser des cases occupées par des ennemis (et vice versa) sans la moindre gêne, mais elle provoque alors des attaques d'opportunité. En outre, elle peut se faufiler dans les trous et fissures assez grands pour renfermer l'un des spécimens la composant.

Une nuée de créatures de taille TP est constituée de 300 créatures non volantes ou de 1 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Min est constituée de 1 500 créatures non volantes ou de 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille I est constituée de 10 000 créatures, qu'elles volent ou non. Les nuées de créatures non volantes renferment bien plus de créatures qu'une case de 3 m x 3 m ne saurait en accueillir normalement, car elles sont particulièrement denses. Du reste, les créatures les constituant se marchent les unes sur les autres lorsqu'elles se déplacent ou attaquent. Les nuées les plus grandes sont en réalité constituées de plusieurs nuées. Par exemple, une nuée de 15 000 mille-pattes est en fait composée de dix nuées, chacune occupant une case de 3 m x 3 m. L'espace occupé par les nuées est aisément façonnable, mais toutes restent généralement adjacentes.

**Traits.** Une nuée n'a ni avant, ni arrière, ni anatomie discernable. Elle est donc immunisée contre les coups critiques et la prise en tenaille. Les armes tranchantes et perforantes infligent des dégâts réduits de moitié aux nuées constituées de créatures de taille TP. De leur côté, les nuées de taille I ou Min sont immunisées contre les dégâts de toutes les armes.

Les nuées se dispersent quand elles tombent à 0 pv ou moins. Elles ne sont jamais chancelantes et les dégâts qu'elles subissent ne peuvent les conduire à un état mourant. En outre, il est impossible de leur faire un croc-en-jambe, de les agripper ou de les bousculer. Elles ne peuvent pas d'ailleurs agripper un adversaire.

Les nuées sont immunisées contre les sorts et effets qui visent un nombre précis de créatures (ce qui inclut les sorts ne visant qu'une cible, comme *désintégration*), à l'exception des effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) quand elles possèdent une valeur d'Intelligence et un esprit de ruche. Les sorts et effets de zone, comme les armes à impact et de nombreuses évocations, leur infligent demi-dégâts.

Les nuées composées de créatures de taille I ou Min sont vulnérables aux grands vents, comme ceux créés par une *bourrasque*. Pour ce qui est de déterminer les effets du vent sur une nuée, considérez celle-ci comme un monstre de même taille que les créatures qui la constituent (voir *Vents*, page 94 du *Guide du Maître*). Par exemple, une nuée de criquets (créatures de taille I) sera emportée par un vent violent. Les effets de vent infligent à

une nuée 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau de sort (ou de vie de la créature qui en est à l'origine, comme dans le cas du cyclone d'un élémentaire de l'Air). Une nuée qui sombre dans l'inconscience en raison d'un trop grand nombre de points de dégâts non-létaux est désorganisée et se disperse. Elle ne se réorganise pas avant que ses points de vie ne dépassent les dégâts qui lui ont été infligés.

**Attaque de nuée.** Les créatures dotées de ce sous-type ne portent pas d'attaques classiques au corps à corps. Elles infligent automatiquement des dégâts aux créatures dont elles occupent l'espace au terme de leur déplacement, sans effectuer de jet d'attaque. Leur profil propose « nuée » aux lignes consacrées à l'attaque et à l'attaque à outrance, sans que le moindre bonus à l'attaque soit précisé. La quantité de dégâts infligée par une nuée est basée sur le nombre de ses dés de vie, comme le montre la table ci-dessous.

DV de la nuée	Dégâts de base de la nuée
1-5	1d6
6-10	2d6
11-15	3d6
16-20	4d6
21 ou plus	5d6

Sauf indication contraire, les attaques d'une nuée ne sont pas magiques. Une réduction des dégâts suffisamment élevée, l'intangibilité et autres pouvoirs spéciaux confèrent une immunité contre les nuées (ou une bonne résistance). Ceci dit, certaines usent également d'acide, de venin, d'absorption de sang ou d'autres attaques spéciales.

Les nuées ne contrôlent pas la case dans laquelle elles se trouvent en compagnie de leur victime, et ne portent donc pas d'attaques d'opportunité. Par contre, elles distraient leurs adversaires, comme suit :

**Distraction (Ext).** Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée doit réussir un jet de Vigueur (DD  $\blacksquare + 1/2$  DV de la nuée + son modificateur de Constitution ; le DD exact est donné dans la description de chacune) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Pour lancer un sort ou se concentrer dans l'espace d'une nuée, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort). Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences exigeant patience et concentration. Ce pouvoir n'affecte pas la cible si elle n'est pas vulnérable aux dégâts de la nuée.

**Odorat (Ext).** Ce pouvoir permet à la créature de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent, ou de les pister à l'odeur. La créature peut identifier les odeurs familières, de la même manière que les humains sont capables de reconnaître ce qu'ils ont déjà vu.

L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement enivrante (musc de putois ou puanteur de mroglydte).

Quand une créature repère une odeur, elle ne sait pas l'endroit exact d'où elle provient ; elle sait juste qu'elle se trouve quelque part à portée. Une action de mouvement lui suffit pour déterminer la direction de l'odeur. Enfin, si elle se trouve à moins de 1,50 mètre, elle peut la localiser avec précision.

Si elle possède le don Pistage, la créature peut suivre des traces à l'odeur, pour peu qu'elle réussisse les tests de Sagesse (ou de Survie) nécessaires. Si la piste est fraîche, le DD du test est généralement de 10 (quelle que soit la surface sur laquelle l'adversaire est passé). Il augmente ou diminue en fonction de l'intensité de l'odeur, du nombre de cibles suivies et du temps qui s'est écoulé depuis leur passage (+2 par heure). Ces détails exceptés, cette utilisation du pouvoir obéit aux mêmes règles que le don Pistage. Une créature suivant les traces à l'odeur ignore les effets de la surface et de la mauvaise visibilité.

**Paralysie (Ext ou Sur).** Cette attaque spéciale immobilise la victime. Une créature paralysée est incapable de se déplacer, de parler ou d'entreprendre une action physique. Elle est clouée sur place, immobile et sans défense. La paralysie affecte le corps et on y résiste au moyen d'un jet de

Vigueur (la description de la créature donne le DD de sauvegarde). Contrairement à immobilisation de personne et autres effets similaires, la paralysie n'autorise pas un jet de sauvegarde par round. Une créature ailée paralysée dans les airs tombe. Une créature évoluant dans l'eau ne peut plus nager et court le risque de se noyer.

**Pattes arrière (Ext).** Une créature dotée de cette attaque spéciale bénéficie d'attaques naturelles supplémentaires quand elle parvient à agripper son adversaire. Normalement, un monstre ne peut attaquer qu'avec une seule de ses armes naturelles en situation de lutte. Cependant, s'il possède ce pouvoir, il peut généralement porter deux attaques de griffes supplémentaires, utilisables contre l'adversaire agrippé uniquement. Ces attaques ne sont pas sujettes au malus habituel de -4 que l'on applique lorsque l'on attaque à l'aide d'une arme naturelle en situation de lutte.

Pour utiliser ce pouvoir, le monstre doit commencer son tour agrippé à une victime. Il lui est impossible d'engager une lutte et d'utiliser ses pattes arrière dans le même tour.

**Perception aveugle (Ext).** À l'aide de sens autres que la vue (ouïe, odorat, etc.), la créature remarque tout ce qu'elle est incapable de distinguer par le biais de la vue. En règle générale, la créature n'a pas besoin d'effectuer de tests de Détection ou de Perception auditive pour remarquer les individus se trouvant à portée de son pouvoir de vision aveugle, mais elle doit disposer d'une ligne d'effet avec la créature qu'elle souhaite voir. Les adversaires qu'elle ne saurait voir bénéficient d'un camouflage total à son égard, et elle a donc des chances de les rater quand elle les frappe. La visibilité affecte ses déplacements normalement. Enfin, la créature est privée de son bonus de Dex à la CA contre les attaques des créatures qu'elle ne peut voir.

**Perception des vibrations (Ext).** La créature est sensible aux vibrations et focalise automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol. Les monstres aquatiques dotés de ce pouvoir ressentent également la présence des créatures évoluant dans l'eau. Le rayon est indiqué dans la description.

**Piétinement (Ext).** En entreprenant une action complexe, la créature peut se déplacer à deux fois sa vitesse et piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. Pour ce faire, elle n'a qu'à marcher sur une cible. Toute créature dont l'espace est totalement occupé par l'assaillant est sujette à l'attaque de piétinement.

Si l'espace de la cible fait plus de 1,50 mètre, elle n'est piétinée que si l'assaillant passe sur toutes les cases qu'elle occupe. Si celui-ci ne passe que sur une partie de l'espace occupé par la cible, cette dernière est en droit de lui porter une attaque d'opportunité (accompagnée d'un malus de -4). Si l'assaillant achève son déplacement dans une case qui lui est interdite, il est déplacé vers la dernière case possible par laquelle il est passé ou vers la case la plus proche (le cas échéant).

Cette attaque inflige des dégâts contondants (dégâts de coup de la créature + 1,5 fois son modificateur de Force). Le nombre exact est indiqué dans la description.

L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de -4. S'il décide de ne pas la porter, il peut s'écarter partiellement en réussissant un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est égal à  $10 + 1/2$  DV de la créature + son modificateur de Force (le DD exact est donné dans la description). L'assaillant ne peut infliger des dégâts de piétinement à une même cible qu'une seule fois par round, même s'il lui passe plusieurs fois de plus.

**Plante (type).** Cette catégorie regroupe toutes les créatures d'origine végétale. Notez que les plantes normales, comme celles qui poussent dans les jardins et les champs, n'ont pas de valeurs de Sagesse et de Charisme (voir Caractéristiques inexistantes, plus haut) ; bien qu'elles soient vivantes, il ne s'agit donc pas de créatures, mais d'objets.

**Attributs.** Les plantes ont les attributs suivants :

- Dés de vie, d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à  $3/4$  des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Vigueur favorables.
- Points de compétence égaux à  $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$  par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la



plante possède une valeur d'Intelligence. Cependant, certaines sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence, ni dons. Traits. Les plantes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement.
- Immunité contre les coups critiques.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formées au port des armures.
- Les plantes mangent et respirent, mais elles ne dorment pas.

**Poison/venin (Ext).** Dans l'immense majorité des cas, les poisons ou venins causent un affaiblissement temporaire (voir page 305). La cible a droit à un jet de Vigueur pour s'en prémunir. Sauf précision contraire, et quel que soit le résultat de ce premier jet de sauvegarde, elle doit en effectuer un second (identique) 1 minute après afin de déterminer si la substance toxique a un effet secondaire sur son organisme. La description de la créature fournit tous les détails nécessaires.

Une créature dotée d'une attaque empoisonnée est immunisée contre son propre venin et celui des autres représentants de son espèce.

Le jet de Vigueur à effectuer contre une substance toxique s'accompagne d'un DD égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature + son modificateur de Constitution (le DD exact est donné dans la description). En cas de succès, l'adversaire échappe à l'effet.

**Pouvoirs spéciaux.** Les pouvoirs spéciaux peuvent être de nature extraordinaire (Ext), magique (Mag) ou surnaturelle (Sur).

**Pouvoirs extraordinaires.** Ils ne sont pas magiques. Ils continuent de fonctionner à l'intérieur d'une zone d'antimagie et les défenses classiques contre la magie sont inefficaces contre eux. Sauf indication contraire, il faut une action libre pour y faire appel.

**Pouvoirs magiques.** Ils fonctionnent exactement comme des sorts (même s'ils ne s'accompagnent d'aucune composante verbale, gestuelle ou matérielle et s'ils ne nécessitent jamais de focaliseur ou de dépense de PX). Ils disparaissent à l'intérieur d'une zone d'antimagie et sont soumis à la résistance à la magie de la cible quand les sorts qu'ils reproduisent le sont également.

Le plus souvent, ils ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité, sauf si le texte indique que la créature peut s'en servir à volonté. Sauf indication contraire, l'utilisation d'un pouvoir magique exige une action simple et expose aux attaques d'opportunité. Ceci dit, il est possible d'effectuer un test de Concentration pour utiliser un pouvoir magique sur la défensive et ainsi ne pas provoquer d'attaque d'opportunité, comme dans le cas d'un sort. On peut interrompre l'utilisation d'un pouvoir magique au même titre que l'incantation d'un sort. Par contre, ce type de pouvoir ne peut pas servir de contresort (de même qu'il est impossible de le contrer à l'aide d'un contresort).

Quand une créature dispose de pouvoirs magiques, le niveau auquel elle les lance est indiqué, ce qui permet de connaître toutes les variables associées au pouvoir (comme la portée et la durée). Il arrive que le niveau mentionné ne modifie en rien le pouvoir, et même qu'il soit inférieur au niveau qu'il faut normalement avoir pour lancer le sort correspondant. Si aucun niveau de lanceur de sorts n'est indiqué, il est alors égal au nombre de DV de la créature.

Au cas où le pouvoir s'accompagne d'un jet de sauvegarde, celui-ci est égal à  $10 +$  niveau du sort correspondant au pouvoir + modificateur de Charisme du monstre.

Certains pouvoirs magiques reproduisent les effets de sorts qui œuvrent différemment quand ils sont lancés par des personnages issus d'autres classes (par exemple, vision lucide). Les pouvoirs magiques sont censés dupliquer les versions propres aux magiciens et ensorceleurs. Si le sort en question ne relève pas de ces deux classes, il s'agit d'un sort de prêtre, de druide, de barde, de paladin ou de rôdeur (dans cet ordre).

**Pouvoirs surnaturels.** Ils sont d'origine magique. Ils cessent de fonctionner à l'intérieur d'une zone d'antimagie, mais ne sont pas soumis à la résistance à

la magie de la cible. On ne peut pas les dissiper. Sauf indication contraire, il faut une action simple pour y faire appel. Tout comme les pouvoirs magiques, ils peuvent être utilisés à volonté ou, au contraire, s'accompagner d'une limite d'utilisation. Par contre, eux ne provoquent jamais d'attaque d'opportunité et il est impossible d'interrompre la créature quand elle y fait appel (elle n'a donc jamais besoin d'effectuer de tests de Concentration pour s'en servir). Elle utilise ses pouvoirs surnaturels avec un niveau de lanceur de sorts égal au nombre de ses DV, à moins qu'il ne soit précisé dans la description.

Si un jet de sauvegarde est autorisé, il est égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature + son modificateur de caractéristique (généralement le Charisme).

**Présence terrifiante (Ext).** Grâce à ce pouvoir, les adversaires de la créature sont affectés par sa seule présence. L'effet se déclenche automatiquement quand la créature exécute une action pouvant impressionner (par exemple, quand elle attaque, charge ou rugit). Tous les adversaires à portée et voyant la créature peuvent être effrayés ou secoués.

Les actions déclenchent ce pouvoir sont indiquées dans la description de la créature. La portée de la présence terrifiante est généralement de 9 mètres et son effet dure souvent pendant 5d6 rounds.

À noter que ce pouvoir ne peut affecter que les adversaires ayant un nombre de niveaux ou de DV inférieur à celui de la créature. Les adversaires affectés peuvent résister à l'aide d'un jet de Volonté, dont le DD est égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact étant donné dans la description). Tout adversaire réussissant son jet de Volonté est immunisé contre la présence terrifiante de la créature pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur mental.

**Rayon (Mag ou Sur).** Tout rayon prend la forme d'une attaque de contact à distance (voir Choisir sa cible, page 175 du Manuel des Joueurs). Il nécessite un jet d'attaque de contact à distance et ne tient aucun compte de l'armure, de l'armure naturelle ou du bouclier de la cible. Les rayons n'ont pas de facteur de portée. La description de la créature indique la portée maximale, les effets et le jet de sauvegarde applicable.

**Réduction des dégâts (Ext ou Sur).** La créature ne tient aucun compte des attaques portées par la plupart des armes et attaques naturelles. Les blessures qui lui sont faites se referment instantanément, à moins que l'arme ne ricoche contre son cuir ou ses écailles (quoi qu'il en soit, l'adversaire sait que son attaque est restée sans effet). La créature est affectée normalement par les divers types d'énergie destructive (même d'origine non magique), les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Certains types d'armes peuvent néanmoins lui infliger des dégâts normaux (voir ci-dessous).

La ligne mentionne le nombre de points de dégâts ignorés (qui est le plus souvent compris entre 5 et 15 points) et le type d'arme annulant ce pouvoir. Par exemple, le profil du loup-garou indique « réduction des dégâts (10/argent) ». Cela signifie que chaque fois que le loup-garou est touché par une attaque, on ôte 10 points de dégâts au total qui lui est infligé (0 minimum). Par contre, les armes en argent l'affectent normalement.

Certains monstres sont vulnérables aux dégâts perforants, contondants ou tranchants. Par exemple, les squelettes ont une réduction des dégâts (5/contondant). Lorsqu'on les frappe à l'aide d'une arme tranchante ou perforante, les dégâts qui leur sont infligés sont réduits de 5 points. Par contre, les armes contondantes leur infligent des dégâts normaux.

D'autres monstres sont vulnérables à certains matériaux, comme l'argent alchimique, l'adamantium ou le fer froid. Les attaques qui ne sont pas portées à l'aide du bon matériau voient leurs dégâts réduits, même si l'arme présente un bonus d'altération. Exemples : réduction des dégâts (10/argent) du loup-garou, réduction des dégâts (15/adamantium) du golem de fer et réduction des dégâts (10/fer froid) de la nymphe.

Certains monstres sont vulnérables aux armes magiques. Toute arme dotée d'un bonus d'altération de +1 ou moins aux jets d'attaque et de dégâts passe leur réduction des dégâts. Les armes naturelles de ces monstres sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires. Par exemple, la gargouille possède une réduction des dégâts (10/magie) et frappe comme si elle brandissait une arme magique quand elle souhaite vaincre la réduction des dégâts de son adversaire.

Quelques monstres très puissants, comme le solar et la tarasque, ne sont vulnérables qu'aux armes épiques, à savoir des armes magiques dotées d'un bonus d'altération de +6 au moins. Les armes naturelles de ces créatures sont également considérées comme des armes épiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

Certains monstres sont vulnérables aux armes d'alignement bon, chaotique, loyal ou mauvais. Quand un prêtre lance une arme alignée, les armes affectées gagnent une ou plusieurs de ces propriétés, sachant que certaines armes magiques les possèdent déjà. Par exemple, nombre de démons tanar'ris et de diables baateuz ont une réduction des dégâts (10/Bien). D'un autre côté, beaucoup de célestes ont une réduction des dégâts (10/Mal). Une créature dotée d'un sous-type d'alignement (Bien, Chaos, Loi ou Mal) peut vaincre ce type de dégâts à l'aide de ses armes naturelles ou manufacturées, comme si elle disposait de l'alignement (ou des alignements) correspondant au sous-type de la créature. Par exemple, un diable barbelé est doté des sous-types Loi et Mal. Il peut donc venir à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes naturelles et manufacturées étaient d'alignement loyal mauvais.

Lorsqu'une réduction des dégâts présente un tiret (—) après la barre oblique, cela signifie qu'aucune arme ne peut venir à bout de celle-ci.

Quelques créatures peuvent être blessées par plusieurs types d'armes. Par exemple, le démon babau a une réduction des dégâts (10/Bien ou fer froid). Les deux types d'armes (Bien ou fer froid) passent donc outre sa réduction des dégâts.

Enfin, dans le cas d'une poignée de créatures, il faut employer une combinaison de différents types d'attaques pour passer outre la réduction des dégâts. Par exemple, l'éladrin ghaele a une réduction des dégâts (10/fer froid et Mal), ce qui signifie que l'arme de son adversaire doit avoir été forgée en fer froid et être d'alignement mauvais pour vaincre sa réduction des dégâts. La liche a une réduction des dégâts (15/contondant et magie). Cela veut dire que seules les armes contondantes dotées d'un bonus d'altération de +1 au moins lui infligent des dégâts normaux. Une arme qui entre dans une seule de deux catégories n'est donc d'aucune utilité pour vaincre la réduction des dégâts. Ainsi, une épée magique ou une masse ordinaire ne valent pas mieux l'une que l'autre face à une liche.

**Regard (Sur).** Cette attaque a lieu quand le regard de l'adversaire croise celui de la créature. Son effet peut être extrêmement varié : pétrification, mort, charme, etc. Sa portée est généralement de 9 mètres, mais il existe quelques exceptions.

Le type de jet de sauvegarde est variable, mais il s'agit le plus souvent d'un jet de Vigueur ou de Volonté. Le DD est égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact étant donné dans la description). En cas de succès, la cible n'est pas affectée. Les attaques de regard sont indiquées de façon abrégée dans la description du monstre.

Tous les adversaires à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde à chaque round, au début de leur tour de jeu. Ils ne sont vulnérables que s'ils regardent la créature directement, et il existe deux moyens de se protéger, du moins en partie, contre ce type d'attaque.

**Détourner les yeux.** L'adversaire prend garde de ne pas regarder le visage de la créature (il se base sur son ombre, fixe ses pieds, l'observe dans une surface réfléchissante, etc.). Chaque round, il n'a que 50 % de chances de croiser accidentellement le regard de la créature. Dans le cas contraire, il n'a pas besoin de jouer de jet de sauvegarde. Cependant, la créature bénéficie d'un camouflage contre un adversaire qui détourne les yeux.

**Se boucher les yeux.** L'adversaire ne voit pas du tout la créature (il peut également obtenir ce résultat en lui tournant le dos ou en fermant les yeux). Il n'a pas besoin de jouer le moindre jet de sauvegarde, mais en contrepartie, on considère que la créature bénéficie d'un camouflage total contre lui.

La créature peut également utiliser son regard volontairement, dans le cadre d'une action d'attaque. Dans ce cas, elle choisit un adversaire (et un seul) au cours du round. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde, sauf si elle utilise l'un des deux moyens indiqués plus haut. Un adversaire peut donc être obligé d'effectuer deux jets de sauvegarde contre le regard au cours d'un même round : une fois quand c'est à lui de jouer, et une autre quand la créature le prend pour cible.

Les attaques de type regard affectent normalement les adversaires éthérés. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont immunisées contre

leur propre regard et celui des autres représentants de leur espèce. Cette attaque peut affecter les alliés de la créature. Par contre, on considère qu'ils détournent les yeux. Ils ont donc 50 % de chances de ne pas avoir à effectuer de jet de sauvegarde contre le regard chaque round. La créature peut également être pourvue d'un voile, ce qui a pour effet d'annuler son pouvoir.

**Régénération (Ext).** Les créatures qui possèdent ce pouvoir sont extrêmement dures à tuer. En effet, les dégâts qui leur sont infligés sont automatiquement traités comme des dégâts non-létaux et elles récupèrent ce type de points de vie à un rythme fixe par round, indiqué dans la description (par exemple, les trolls ont une régénération de 5). Certaines formes d'attaque, généralement le feu et l'acide, infligent des dégâts létaux à la créature, qui ne récupère pas les points de vie correspondants. La description de chaque monstre détaille les limites de sa régénération.

Si une créature capable de se régénérer sombre dans l'inconscience suite à une accumulation de points de dégâts non-létaux, il est possible de lui porter un coup de grâce (voir page 153 du *Manuel des Joueurs*), mais celui-ci doit être donné à l'aide d'une arme infligeant des dégâts létaux à la créature.

Les attaques n'infligeant pas de points de dégâts (c'est le cas de la désintégration et de la plupart des poisons) ne tiennent aucun compte de la régénération. Ce pouvoir ne permet pas non plus de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, déshydratation ou asphyxie.

Une créature capable de se régénérer peut ressouder un membre tranché, et un organe détruit ou tranché repousse de lui-même. Voir la description de chaque monstre pour plus de détails. Les membres tranchés et non ressoudés à la blessure se décomposent normalement.

Pour posséder ce pouvoir, la créature doit être dotée d'une valeur de Constitution.

**Reptilien (sous-type).** Ces créatures recouvertes d'écailles sont généralement à sang froid. Ce sous-type sert uniquement à décrire un ensemble de races humanoïdes. Il ne concerne donc pas les animaux et monstres qui sont de véritables reptiles.

**Résistance à la magie (Ext).** La créature peut échapper aux sorts et pouvoirs magiques cherchant à l'affecter directement. Pour déterminer si un sort ou un pouvoir magique fonctionne contre la créature, celui qui l'utilise doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts ( $1d20 +$  niveau de lanceur de sorts). Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de résistance à la magie de la créature, cette dernière est affectée normalement (à noter qu'elle a tout de même droit à un jet de sauvegarde si l'effet magique en autorise un).

**Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext).** La créature (qui est généralement un mort-vivant) est moins affectée par les prêtres et les paladins (voir *Renvoi ou intimidation des morts-vivants*, page 159 du *Manuel des Joueurs*). Chaque fois qu'un prêtre ou un paladin tente de renvoyer la créature, mais aussi de l'intimider, de la contrôler ou d'augmenter son moral, le bonus indiqué vient s'ajouter au nombre de dés de vie de la créature. Par exemple, les ombres bénéficient d'une résistance au renvoi des morts-vivants de +2. Chaque fois qu'un prêtre ou un paladin tente de les affecter, elles sont considérées comme des monstres à 5 DV, même si elles restent par ailleurs des créatures à 3 DV.

**Résistance aux énergies destructives (Ext).** Chaque round, la créature peut ignorer un certain nombre de points de dégâts occasionnés par le type d'énergie destructive auquel elle résiste (généralement acide, électricité, feu ou froid). Le type d'énergie et le nombre de points de dégâts sont systématiquement indiqués. Par exemple, les filendes bénéficient d'une résistance au feu de 10, ce qui signifie qu'elles ne tiennent aucun compte des 10 premiers points de dégâts infligés par le feu à chaque fois qu'elle en subit.

**Sorts.** Certaines créatures peuvent utiliser des sorts profanes ou divins, au même titre que les classes de lanceurs de sorts. À l'exception de ce qui suit, elles sont soumises aux mêmes règles que les personnages pour ce qui est des sorts et peuvent activer les objets magiques correspondants.

Une créature dépourvue de mains ou de bras peut s'acquitter des composantes gestuelles d'un sort en se contorsionnant, mais elle a besoin



des composantes matérielles requises. Elle lance le sort en touchant les composantes (sauf si elles sont en possession d'une autre créature) ou en les portant. Parfois, de telles créatures ont recours au don Dispense de composantes matérielles pour ne pas trop s'encombrer.

Sauf indication contraire, ces créatures ne sont pas membres de la classe à laquelle correspondent leurs sorts ; elles ne gagnent donc pas les avantages qui vont avec. Par exemple, une créature lançant des sorts profanes comme un ensorceleur ne peut pas appeler de familier. De même, une autre utilisant des sorts de prêtre doit les préparer comme n'importe quel prêtre et reçoit des sorts de domaines si sa description le précise. Par contre, elle ne bénéficie des pouvoirs accordés par ceux-ci que si elle dispose d'au moins un niveau de prêtre.

**Souffle (Sur).** Cette attaque inflige généralement des dégâts et a de fortes chances d'être basée sur un type d'énergie destructive (comme le feu). Les cibles ont droit à un jet de Reflexes (pour demi-dégâts) dont le DD est égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature + son modificateur de Constitution (le DD exact étant donné dans la description de chaque monstre doté de cette attaque). Sauf indication contraire, toute créature est immunisée contre son propre souffle. Certains souffles autorisent un jet de Vigueur ou de Volonté plutôt qu'un jet de Reflexes.

**Taille.** Il existe neuf catégories de taille qui sont (dans l'ordre croissant) : infime (I), minuscule (Min), très petite (TP), petite (P), moyenne (M), grande (G), très grande (TG), gigantesque (Gig) et Colossale (C). La taille d'une créature lui confère un modificateur à la CA et au bonus d'attaque, un modificateur aux tests de lutte et un autre aux tests de Discretion. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la Table 7-1.

**Tanar'ri (sous-type).** De nombreux démons appartiennent à la race des tanar'ris (Extérieurs d'alignement mauvais).

**Traits.** Les tanar'ris ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Immunité contre l'électricité et le poison.
- Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).
- *Convocation* (Mag). Les tanar'ris peuvent se convoquer mutuellement (les chances de succès et le type de tanar'ri convoqué sont indiqués dans leur description).
- Télépathie.

**Télépathie (Sur).** Le monstre peut communiquer mentalement avec toute créature dotée de langage située dans un rayon donné (généralement de 30 mètres, mais précisé dans la description). Il est possible de s'adresser ainsi à plusieurs créatures à la fois et d'entretenir une véritable conversation télépathique. Cependant, c'est aussi difficile que d'écouter et de parler avec plusieurs personnes à la fois.

Certaines créatures (comme le pseudo-dragon) présentent une forme de télépathie limitée, alors que d'autres (la reine formienne, par exemple) proposent une version plus puissante de ce pouvoir.

**Terre (sous-type).** Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de la Terre. Les créatures de la Terre disposent toujours d'une vitesse de creusement, et la plupart sont capables de creuser au travers de la roche.

**Terreur (Mag ou Sur).** Les attaques de type terreur peuvent avoir plusieurs effets.

**Aura de terreur (Sur).** On utilise ce pouvoir au prix d'une action libre. L'aura peut paralyser la cible d'effroi (c'est le cas de celle qui entoure la momie), mais elle peut aussi fonctionner comme le sort *terreur* (voir l'aura de laliche). D'autres effets sont également possibles. L'aura de terreur est un effet de zone. La description de chacune précise la taille et le type de cette zone.

**Cônes (Mag) et rayons (Sur) de terreur.** Ils fonctionnent généralement comme le sort *terreur*.

Si l'effet de terreur autorise un jet de sauvegarde, celui-ci est un jet de Volonté assorti d'un DD égal à  $10 + 1/2$  DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact est mentionné dans la description). Toutes ces attaques sont des effets mentaux de terreur.

**Transformation (Sur).** Une créature pourvue de cette particularité a le pouvoir d'adopter une ou plusieurs formes. L'effet fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose*, si ce n'est que la créature est limitée aux formes précisées dans sa description et que le changement ne lui restitue aucun point de vie. La transformation engendre les modifications suivantes :

- La créature conserve le type et le sous-type de sa forme originelle, mais elle acquiert la taille de la nouvelle.
- Elle perd les armes naturelles, l'armure naturelle, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de la forme d'origine.
- Elle gagne les armes naturelles, l'armure naturelle, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme.
- Elle conserve les particularités de sa forme d'origine, mais ne gagne pas celles de la nouvelle.
- Elle conserve les pouvoirs magiques et attaques surnaturelles de sa forme d'origine (à l'exception des souffles et des regards), mais ne gagne pas ceux de la nouvelle.
- Elle gagne les valeurs de caractéristique physiques (For, Dex et Con) de sa nouvelle forme, mais conserve les valeurs mentales de sa forme d'origine.
- Elle conserve les facultés de lanceur de sorts de sa forme d'origine. Toutefois, elle doit être capable de parler intelligiblement pour jeter des sorts à composantes verbales et doit posséder des mains humaines pour lancer des sorts à composantes gestuelles.
- Enfin, le sujet ressemble effectivement à une créature de la nouvelle forme, ce qui lui confère un bonus de +10 aux tests de Déguisement quand il utilise ce pouvoir pour se déguiser.

**Trésor.** Cette ligne liste les possessions de la créature. Elle fait référence aux Tables 3-3 à 3-8 du *Guide du Maître* (pages 51-56). Dans la plupart des cas, les créatures conservent leur trésor dans leur antre et

TABLE 7-1 : TAILLE DES CRÉATURES

Taille	Modificateur à l'attaque/la CA	Modificateur de lutte	Modificateur de Discretion	Espace Dimensions*	Poids**	(en cases)	Allonge (hauteur) (en cases)	Allonge (longueur) (en cases)
Infime	+8	-16	+16	15 cm ou moins	60 g ou moins	15 cm (1/100)	0 m (0)	—
Minuscule	+4	-12	+12	15 cm à 30 cm	60 g à 500 g	30 cm (1/25)	0 m (0)	—
Très petite	+2	-8	+8	30 cm à 60 cm	500 g à 4 kg	75 cm (1/4)	0 m (0)	—
Petite	+1	-4	+4	60 cm à 1,20 m	4 kg à 30 kg	1,50 m (1)	1,50 m (1)	—
Moyenne	0	+0	+0	1,20 m à 2,50 m	30 kg à 250 kg	1,50 m (1)	1,50 m (1)	1,50 m (1)
Grande	-1	+4	-4	2,50 m à 5 m	250 kg à 2 t	3 m (2 x 2)	3 m (2)	1,50 m (1)
Très grande	-2	+8	-8	5 m à 10 m	2 t à 16 t	4,50 m (3 x 3)	4,50 m (3)	3 m (2)
Gigantesque	-4	+12	-12	10 m à 20 m	16 t à 125 t	6 m (4 x 4)	6 m (4)	4,50 m (3)
Colossale	-8	+16	-16	Plus de 20 m	Plus de 125 t	9 m (6 x 6+)	9 m (6+)	6 m+ (4+)

\* Hauteur pour une créature bipède, longueur (queue exceptée) pour un quadrupède.

\*\* Si le corps du monstre présente à peu près la même densité que celui d'un animal. Une créature en pierre pèsera bien plus, une autre de nature gazeuse nettement moins.



n'ont presque rien sur elles quand elles se déplacent. Les monstres intelligents possédant des objets utiles (comme les objets magiques) ont tendance à les emmener partout, sauf pour ce qui est des objets trop lourds ou trop volumineux.

Les trésors se décomposent en trois catégories : pièces, biens précieux et objets magiques. Les monstres peuvent posséder des trésors issus de chacune.

**Normal.** Jetez trois fois 1d100 et consultez la Table 3-5, au niveau correspondant au FP de la créature (si elles sont plusieurs, prenez en compte le ND de la rencontre plutôt que le FP des monstres). Le premier jet de dé concerne les pièces, le deuxième les biens précieux et le troisième les objets magiques.

Certaines créatures possèdent un trésor supérieur à la normale. Quand c'est le cas, l'information est signalée sous forme d'un multiplicateur entre parenthèses. Dans ce cas, jetez 1d100 deux, trois ou quatre fois par catégorie.

**Aucun.** Le monstre ne possède aucun trésor.

**Autre que normal.** Le comportement ou les habitudes de certaines créatures influent sur la nature des trésors qu'elles possèdent. Ces monstres utilisent les tables normales, mais avec quelques ajustements :

**Pièces exprimées sous forme de fraction.** Jetez 1d100 sur la colonne réservée aux pièces, puis divisez le résultat obtenu comme indiqué.

**Pourcentage de biens précieux ou d'objets magiques.** La créature ne possède pas toujours des biens précieux ou des objets. Avant de les déterminer, jetez 1d100 et consultez le pourcentage mentionné. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur indiquée, déterminez normalement le type de trésor concerné. Sinon, la créature ne possède pas de trésor de ce type (à noter que, même en cas de succès, le jet effectué sur la peut très bien ne donner aucun trésor).

**Biens précieux ou objets magiques doublés.** Jetez deux fois 1d100 sur la colonne correspondante.

**Notes.** Il arrive qu'une note limite le type de trésor amassé par une créature donnée.

Quand une note indique « pas de », la créature ne s'intéresse pas à ce type de trésor ou est incapable de le conserver. Cette note peut également limiter le type d'objets ou de biens précieux possédés par la créature. Si c'est le cas, et si les dés vous indiquent un trésor interdit, considérez que le monstre ne possède rien (par exemple, si la créature ne peut pas avoir d'objets inflammables et si vous lui tirez un parchemin, celui-ci a été brûlé ou le monstre a décidé de ne pas le prendre quand il l'a découvert ; quoi qu'il en soit, il ne possède rien à la place).

À l'inverse, quand un type de trésor s'accompagne de la mention « uniquement », cela signifie que la créature fait tout son possible pour amasser ce genre de trésor. Par exemple, si les biens précieux possédés par la créature se limitent à « gemmes uniquement », jetez 1d100 normalement sur la colonne des biens précieux. Si vous obtenez des objets d'art, transformez-les en gemmes.

Il est parfois nécessaire de rejouer les dés jusqu'à ce qu'un trésor possible apparaisse. Par exemple, si les objets de la créature doivent être non inflammables et si le premier objet que vous obtenez est inflammable, rejouez-le jusqu'à ce que vous obteniez un trésor compatible. Si la catégorie d'objets que vous avez obtenue ne correspond pas (ce qui serait le cas des parchemins dans l'exemple précédent), revenez en arrière et déterminez une nouvelle catégorie qui pourra vous donner un objet compatible avec les restrictions indiquées.

**Vase (type).** Cette catégorie comprend les insectes, les arachnides, les vers et autres créatures invertébrées.

**Attributs.** Les vases ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d10.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 des dés de vie (comme un prêtre).
- Pas de jets de sauvegarde favorables.
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la vase possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

**Traits.** Les vases ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dénuées d'intelligence. Pas de valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).
- Aveugles (mais dotées de la particularité vision aveugle). Immunité contre les regards, les effets visuels, les illusions et autres formes d'attaque s'appuyant sur la vue.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement.
- Certaines vases ont le pouvoir d'infliger des dégâts d'acide aux objets. Dans ce cas, le montant des dégâts s'élève à 10 + 1/2 DV de la vase + son modificateur de Constitution par round entier de contact.
- Immunité contre les coups critiques et la prise en tenaille.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formés au port des armures.
- Les vases mangent et respirent, mais elles ne dorment pas.

**Vermine (type).** Cette catégorie comprend les insectes, les arachnides, les vers et autres créatures invertébrées.

**Attributs.** Les vermines ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à 3/4 des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Vigueur favorables.
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la vermine possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

**Traits.** Les vermines ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dénuées d'intelligence. Pas de valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formés au port des armures.
- Les vermines mangent, dorment et respirent.

**Vision aveugle (Ext).** Ce pouvoir est semblable à perception aveugle mais est beaucoup plus précis. À l'aide de sens autres que la vue (ouïe, odorat, sonar, sensibilité aux vibrations, etc.), la créature se déplace et combat aussi bien que si elle voyait normalement. L'invisibilité, l'obscurité et la plupart des types de camouflage ne la gênent en rien, mais elle doit disposer d'une ligne d'effet avec l'objet ou la créature qu'elle souhaite voir. La portée de ce pouvoir est indiquée dans la description. En règle générale, la créature n'a pas besoin d'effectuer de tests de Détection ou de Perception auditive pour remarquer les individus se trouvant à portée de son pouvoir de vision aveugle. Sauf indication contraire, le pouvoir fonctionne en permanence et la créature n'a donc pas besoin de faire quoi que ce soit pour s'en servir. Cependant, certaines formes de vision aveugle doivent être déclenchées au prix d'une action libre. Dans ce cas, ce détail apparaît dans la description de la créature. Si cette dernière doit déclencher le pouvoir, elle n'en gagne le bénéfice qu'à son tour de jeu.

**Vision nocturne (Ext).** Les créatures dotées de ce pouvoir voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

**Vol (Ext ou Sur).** La créature peut cesser de voler ou reprendre son vol quand elle le souhaite (action libre). S'il s'agit d'un pouvoir surnaturel, il n'est d'aucune utilité au sein d'une zone d'antimagie. La créature perd alors sa faculté de vol tant qu'elle persiste la zone.

**Vulnérabilité à une énergie destructive.** Des créatures sont vulnérables à certains types d'énergie destructive (généralement le feu ou le froid). Le monstre concerné subit 50 % de dégâts en plus, qu'il ait droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'il le réussisse ou non.



# MONSTRES CLASSÉS PAR FACTEUR DE PUISSANCE

Chauve-souris.....	1/10	Élémentaire (tous sous-types),		Sanglier.....	2	Félin marin.....	4
Crapaud.....	1/10	petit.....	1	Satyre (sans flûte de Pan).....	2	Gargouille.....	4
Mille-pattes monstrueux,		Elfe, drow.....	1	Scarabée géant.....	2	Glouton sanguinaire.....	4
très petit.....	1/8	Fourmi géante, ouvrière.....	1	Serpent constricteur.....	2	Griffon.....	4
Rat.....	1/8	Githyanki.....	1	Serpent venimeux, grand.....	2	Guenaude marine.....	4
Âne.....	1/6	Githzerai.....	1	Squelette, ours-hibou.....	2	Harpie.....	4
Lézard.....	1/6	Gnoll.....	1	Thoqua.....	2	Hydre, 5 têtes.....	4
Singe.....	1/6	Gnome, svirfnebelin.....	1	Triton.....	2	Jann (génie).....	4
Corbeau.....	1/6	Goule.....	1	Vargouille.....	2	Lion céleste.....	4
Araignée monstrueuse,		Grig (esprit follet).....	1	Worg.....	2	Mimique.....	4
très petite.....	1/4	Homme-lézard.....	1	Zombi, gobelours.....	2	Minotaure.....	4
Belette.....	1/4	Homuncule.....	1	Aigle géant.....	3	Nuée de mille-pattes.....	4
Chat.....	1/4	Hyène.....	1	Allip.....	3	Otyugh.....	4
Chouette.....	1/4	Krenshar.....	1	Ankheg.....	3	Ours brun.....	4
Kobold.....	1/4	Lémure (diable).....	1	Arrawak, adolescent.....	3	Ours polaire.....	4
Mille-pattes monstrueux,		Loup.....	1	Blème.....	3	Ours-hibou.....	4
petit.....	1/4	Mante obscure.....	1	Centaure.....	3	Pixie (esprit follet).....	4
Poney.....	1/4	Mille-pattes monstrueux, grand.....	1	Chapardeur éthéré.....	3	Requin, très grand.....	4
Scorpion monstrueux,		Mulet.....	1	Chien de Yeth.....	3	Rhinocéros.....	4
très petit.....	1/4	Nain, duergar.....	1	Cockatrice.....	3	Sanglier-garou (lycanthrope).....	4
Zombi, kobold.....	1/4	Nixe (esprit follet).....	1	Cube gélatineux (vase).....	3	Sanglier sanguinaire.....	4
Chien.....	1/3	Nuée d'araignées.....	1	Deinonychus (dinosauré).....	3	Satyre (avec flûte de Pan).....	4
Faucon.....	1/3	Objet animé, petit.....	1	Derro.....	3	Squelette, chimère.....	4
Gobelin.....	1/3	Pieuvre.....	1	Doppelganger.....	3	Tigre.....	4
Punaise de feu géante.....	1/3	Pseudo-dragon.....	1	Dryade.....	3	Vampirien.....	4
Rat sanguinaire.....	1/3	Raie manta.....	1	Élémentaire (tous sous-types),		Vase grise (vase).....	4
Serpent venimeux, très petit.....	1/3	Requin, taille moyenne.....	1	taille moyenne.....	3	Zombi, minotaure.....	4
Squelette,		Scorpion monstrueux,		Ettercap.....	3	Zombi, wolverne.....	4
hommes d'armes humain.....	1/3	taille moyenne.....	1	Formien, soldat.....	3	Achaïraï.....	5
Aasimar (planaire).....	1/2	Serpent venimeux,		Gorille sanguinaire.....	3	Âme-en-peine.....	5
Algue.....	1/2	taille moyenne.....	1	Grick.....	3	Arachnophage.....	5
Araignée monstrueuse, petite.....	1/2	Squelette, loup.....	1	Guêpe géante.....	3	Araignée de phase.....	5
Babouin.....	1/2	Torve.....	1	Hibou géant.....	3	Araignée monstrueuse, très	
Blaireau.....	1/2	Troglodyte.....	1	Hurlleur.....	3	grande.....	5
Elfe (drow excepté).....	1/2	Zombi, troglodyte.....	1	Liane chasserresse.....	3	Arrawak, adulte.....	5
Formien, ouvrier.....	1/2	Amphibe.....	2	Licorne.....	3	Babélien.....	5
Gnome (svirfnebelin excepté).....	1/2	Araignée monstrueuse, grande.....	2	Lion.....	3	Barghest noble.....	5
Halfelin (toutes espèces).....	1/2	Archeon lumineux.....	2	Loup-garou (lycanthrope).....	3	Basilic.....	5
Hobgobelin.....	1/2	Azer.....	2	Loup sanguinaire.....	3	Destrier noir.....	5
Homme-poisson.....	1/2	Belette sanguinaire.....	2	Magmatique.....	3	Diable barbu (barbazou).....	5
Locathah.....	1/2	Bison.....	2	Mante religieuse géante.....	3	Djinn (génie).....	5
Marsouin.....	1/2	Blaireau sanguinaire.....	2	Maraudeur éthéré.....	3	Élémentaire (tous sous-types),	
Mille-pattes monstrueux, taille		Chauve-souris sanguinaire.....	2	Méphite (tous types).....	3	grand.....	5
moyenne.....	1/2	Cheval de guerre lourd.....	2	Molosse satanique.....	3	Gelée ocre (vase).....	5
Nain (duergar excepté).....	1/2	Chien esquiveur.....	2	Nécrophage.....	3	Guenaude verte.....	5
Objet animé, très petit.....	1/2	Crocodile.....	2	Nuée de criquets.....	3	Hieracosphinx.....	5
Orque.....	1/2	Diablotin (diable).....	2	Objet animé, grand.....	3	Hydre, 6 têtes.....	5
Poney de guerre.....	1/2	Dretch (démon).....	2	Ogre.....	3	Lion sanguinaire.....	5
Rat sanguinaire fiélon.....	1/2	Étrangleur.....	2	Ogre, merrow.....	3	Loup arctique.....	5
Scorpion monstrueux, petit.....	1/2	Fourmi géante, reine.....	2	Ombre.....	3	Manteleur.....	5
Serpent venimeux, petit.....	1/2	Fourmi géante, soldat.....	2	Oxydeur.....	3	Manticore.....	5
Strige.....	1/2	Glouton.....	2	Pégase.....	3	Molossé d'ombre.....	5
Tieffelin (planaire).....	1/2	Gobelours.....	2	Salamandre, flamion.....	3	Momie.....	5
Zombi,		Gorille.....	2	Scorpion monstrueux, grand.....	3	Objet animé, très grand.....	5
homme du peuple humain.....	1/2	Guépard.....	2	Serpent venimeux, très grand.....	3	Orque épaulard.....	5
Abeille géante.....	1	Hippogriffe.....	2	Squelette, troll.....	3	Ours-garou (lycanthrope).....	5
Araignée monstrueuse, taille		Kuo-toa.....	2	Thallophyte spectrale.....	3	Pixie	
moyenne.....	1	Léopard.....	2	Thallophyte violette.....	3	(avec danse irrésistible d'Otto)	
Calmar.....	1	Lézard carnivore.....	2	Tojanida, jeune.....	3	(esprit follet).....	5
Chameau.....	1	Lézard voltaïque.....	2	Xorn, petit.....	3	Ravid.....	5
Cheval de guerre léger.....	1	Mille-pattes monstrueux,		Yuan-ti, sang-pur.....	3	Rhast.....	5
Cheval léger.....	1	très grand.....	2	Zombi, ogre.....	3	Serpent constricteur géant.....	5
Cheval lourd.....	1	Nuée de chauve-souris.....	2	Arachnée.....	4	Squelette, ettin.....	5
Chien de selle.....	1	Nuée de rats.....	2	Archeon canin.....	4	Tigre-garou (lycanthrope).....	5
Criard (thallophyte).....	1	Objet animé, taille moyenne.....	2	Barghest.....	4	Tojanida, adulte.....	5
		Ours noir.....	2	Bête éclipseante.....	4	Troll.....	5
		Quasit (démon).....	2	Charançon géant.....	4	Troll, scrag.....	5
		Rat-garou (lycanthrope).....	2	Charognard rampant.....	4	Yuan-ti, sang-mêlé.....	5
		Requin, grand.....	2	Crocodile géant.....	4	Zombi, ombre des roches.....	5
		Sahuagin.....	2				



Annis (guenaude) . . . . . 6	Ogre, barbare-niveau 4 . . . . . 7	Diabre osseux (osyluth) . . . . . 9	Horreur chasserresse (démon) . 11
Babau (émon) . . . . . 6	Ombre des roches . . . . . 7	Dragon-tortue . . . . . 9	Hydre, 12 têtes . . . . . 11
Baleine . . . . . 6	Ours sanguinaire . . . . . 7	Élémentaire (tous sous-types), noble . . . . . 9	Hydre, cryo, 10 têtes . . . . . 11
Bralani (éladrin) . . . . . 6	Plasme . . . . . 7	Foreur . . . . . 9	Hydre, pyro, 10 têtes . . . . . 11
Demi-dragon noir, guerrier niveau 4 . . . . . 6	Pouding noir (vase) . . . . . 7	Géant des pierres, ancien . . . . . 9	Lammasu demi-dragon céleste . 11
Diable à chaînes (kyton) . . . . . 6	Remorhaz . . . . . 7	Géant du givre . . . . . 9	Sanglier-garou, sanguinaire géant des collines (lycanthrope) . . 11
Etin . . . . . 6	Scorpion monstrueux, très grand . . . . . 7	Hydre, 10 têtes . . . . . 9	
Feu follet . . . . . 6	Slaad rouge . . . . . 7	Hydre, cryo, 8 têtes . . . . . 9	Enlaceur . . . . . 12
Fumigon . . . . . 6	Spectre . . . . . 7	Hydre, pyro, 8 têtes . . . . . 9	Grand basilic des Abysses . . . 12
Gauth (tyrannocil) . . . . . 6	Squelette, géant des collines . . 7	Mille-pattes monstrueux, cdissal . . . . . 9	Hydre, cryo, 11 têtes . . . . . 12
Girallon . . . . . 6	Succube (démon) . . . . . 7	Molosse de guerre de Nessus (molosse satanique) . . . . . 9	Hydre, pyro, 11 têtes . . . . . 12
Hydre, 7 têtes . . . . . 6	Taqueur invisible . . . . . 7	Naga corrupteur . . . . . 9	Kolyarut (inéluctable) . . . . . 12
Hydre, cryo, 5 têtes . . . . . 6	Vampire, guerrier humain niveau 5 . . 7	Requin sanguinaire . . . . . 9	Kraken . . . . . 12
Hydre, pyro, 5 têtes . . . . . 6	Yuan-ti, abomination . . . . . 7	Rukh . . . . . 9	Léonal (guardinal) . . . . . 12
Lamie . . . . . 6		Slaad vert . . . . . 9	Pouding noir ancien . . . . . 12
Mégaraptor (dinosaur) . . . . . 6	Araignée monstrueuse, gigantesque . . . . . 8	Tojanida, ancien . . . . . 9	Scorpion monstrueux, colossal . 12
Mille-pattes monstrueux, gigantesque . . . . . 6	Arrawak, ancien . . . . . 8	Tormante . . . . . 9	Seigneur de meute éclipsant . . 12
Salamandre, commune . . . . . 6	Ath-atch . . . . . 8	Tricératops (dinosaur) . . . . . 9	Ver des glaces . . . . . 12
Sécréteur . . . . . 6	Béhir . . . . . 8	Vrock (démon) . . . . . 9	Ver pourpre . . . . . 12
Squelette, mégaraptor évolué . . 6	Bodak . . . . . 8	Yrthak . . . . . 9	
Tendriculaire . . . . . 6	Destrakhan . . . . . 8	Zekekuth (inéluctable) . . . . . 9	Destrier céleste (licorne) . . . . 13
Terre errant . . . . . 6	Djinn, noble . . . . . 8		Diable gelé (gélugon) . . . . . 13
Wilverne . . . . . 6	Éfrit (génie) . . . . . 8	Bébilith (démon) . . . . . 10	Géant des tempêtes . . . . . 13
Xill . . . . . 6	Érinys (diablesse) . . . . . 8	Couatl . . . . . 10	Ghaele (éladrin) . . . . . 13
Xorn, taille moyenne . . . . . 6	Flagelleur mental . . . . . 8	Formien, myrmarque . . . . . 10	Clabrezu (démon) . . . . . 13
Zombl, ravageur gris . . . . . 6	Garde animé . . . . . 8	Géant du feu . . . . . 10	Golem de fer . . . . . 13
	Géant des pierres . . . . . 8	Golem d'argile . . . . . 10	Hydre, cryo, 12 têtes . . . . . 13
Aboleth . . . . . 7	Gorgone . . . . . 8	Hydre, 11 têtes . . . . . 10	Hydre, pyro, 12 têtes . . . . . 13
Bulette . . . . . 7	Hydre, 9 têtes . . . . . 8	Hydre, cryo, 9 têtes . . . . . 10	Liche, magicien humain niveau 11 . 13
Cachalot . . . . . 7	Hydre, cryo, 7 têtes . . . . . 8	Hydre, pyro, 9 têtes . . . . . 10	Momie auguste . . . . . 13
Chaosien . . . . . 7	Hydre, pyro, 7 têtes . . . . . 8	Naga gardien . . . . . 10	Slaad funeste . . . . . 13
Chat d'enfer (diable) . . . . . 7	Lammasu . . . . . 8	Objet animé, colossal . . . . . 10	Tyrannocil . . . . . 13
Chimère . . . . . 7	Mohrg . . . . . 8	Rakshasa . . . . . 10	
Criocéphale . . . . . 7	Naga ténébreux . . . . . 8	Salamandre, noble . . . . . 10	Archon messager . . . . . 14
Cthuul . . . . . 7	Nuée de guêpes Infernales . . . 8	Scorpion monstrueux, gigantesque . . . . . 10	Déva astral (ange) . . . . . 14
Dragonne . . . . . 7	Ogre mage . . . . . 8	Slaad gris . . . . . 10	Nalfeshnie (démon) . . . . . 14
Drider . . . . . 7	Ombre suprême . . . . . 8		Ombre des roches horifiante . . 14
Élasmosaure (dinosaur) . . . . . 7	Pleuvre géante . . . . . 8	Âme-en-peine vénérable . . . . . 11	Seigneur loup-garou . . . . . 14
Élémentaire (tous sous-types), très grand . . . . . 7	Ravageur gris . . . . . 8	Araignée monstrueuse, colossale . . . . . 11	Ténébreux allé . . . . . 14
Éléphant . . . . . 7	Slaad bleu . . . . . 8	Cauchemar (destrier noir) . . . . 11	
Fantôme, guerrier humain niveau 5 . . 7	Sphinge (sphinx) . . . . . 8	Chasseur troll . . . . . 11	Marut (inéluctable) . . . . . 15
Formien, contremaître . . . . . 7	Squelette, jeune dragon rouge adulte . 8	Dévoreur d'âme . . . . . 11	Vampire, Moï9/Maï4 demi-elfe . 15
Géant des collines . . . . . 7	Sylvanien . . . . . 8	Diabre barbelé (hamatula) . . . . 11	
Golem de chair . . . . . 7	Tigre sanguinaire . . . . . 8	Élémentaire (tous sous-types), seigneur . . . . . 11	Archon canin héroïque . . . . . 16
Hydre, 8 têtes . . . . . 7	Tyrannosaure (dinosaur) . . . . 8	Géant des nuages . . . . . 11	Diabre cornu (cornugon) . . . . 16
Hydre, cryo, 6 têtes . . . . . 7	Xorn, grand . . . . . 8	Golem de pierre . . . . . 11	Golem de pierre monumental . . 16
Hydre, pyro, 6 têtes . . . . . 7		Demi-céleste, paladin humain niveau 9 . . . . . 11	Planétar (ange) . . . . . 16
Lilende . . . . . 7	Androsphinx . . . . . 9	Harpie archère . . . . . 11	Ténébreux bipède . . . . . 16
Méduse . . . . . 7	Avoral (guardinal) . . . . . 9	Hezrou (démon) . . . . . 11	
Naga aquatique . . . . . 7	Calmar géant . . . . . 9		Ensorcelleur Illithid . . . . . 17
Nymphe . . . . . 7	Demi-fiélon, prêtre humain niveau 7 . . . . 9		Formien, reine . . . . . 17
Objet animé, gigantesque . . . . . 7			Jarl géant du givre . . . . . 17
			Mage aboleth . . . . . 17
			Marilith (démon) . . . . . 17
			Ténébreux rampant . . . . . 18
			Balor (démon) . . . . . 20
			Diantrefosse (diable) . . . . . 20
			Tarasque . . . . . 20
			Titan . . . . . 21
			Solar (ange) . . . . . 23

# FP DES DRAGONS EN FONCTION DE L'ÂGE ET DE LA COULEUR

Âge	Blanc	Noir	Airain	Vert	Bleu	Cuivre	Bronze	Rouge	Argent	Or
Dragonnet	2	3	3	3	3	3	3	4	4	5
Très jeune	3	4	4	4	4	5	5	5	5	7
Jeune	4	5	6	5	6	7	7	7	7	9
Adolescent	6	7	8	8	8	9	9	10	10	11
Jeune adulte	8	9	10	11	11	11	12	13	13	14
Adulte	10	11	12	13	14	14	15	15	15	16
Âge mûr	12	14	15	16	16	16	17	18	18	19
Vieux	15	16	17	18	18	19	19	20	20	21
Très vieux	17	18	19	19	19	20	20	21	21	22
Vénérable	18	19	20	21	21	22	22	23	23	24
Dracosire	19	20	21	22	23	23	23	24	24	25
Grand dracosire	21	22	23	24	25	25	25	26	26	27



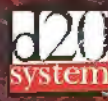
# Un repaire d'adversaires terrifiants et redoutables

par Skip Williams, Jonathan Tweet,  
et Monte Cook

Préparez-vous à accueillir une horde de  
monstres armés jusqu'aux dents et prêts à en  
découdre avec les plus braves des héros ou à se  
battre à leurs côtés. Cet ouvrage entièrement  
illustré contient les caractéristiques, les sorts et  
les stratégies de toutes les créatures qu'auront  
jamais à affronter les personnages héroïques du  
jeu de rôles DUNGEONS & DRAGONS®.

Visitez notre site :  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

Spell  
Books



Prix : 39,90 €

Réf. : DF177550000

ISBN : 2-84785-034-1

